A la recherche de KADATH



Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.
presente

A la recherche de KADATH

Histoire originale : Bob Gallagher.
Apport supplémentaire : John Diaper, Lawrence Flournoy, Steve Rawling, Ed Wimble.
Maquette : Gail Nielsen.
Illustrations : Joe Eagle, Lawrence Flournoy, Elizabeth Liss, Elaine Shatto, Dawn Wilson.
Traduction française : Philippe Dohr.
Supervisée par : H. Balczesak.

Tous changements de règles, additif ou suggestion contenus dans ce livre ne sont pas considérés comme des addendas officiels au système du jeu *"L'Appel de Cthulhu"*. Ce sont des règles optionnelles qui pourront être utilisées à la fantaisie de chaque Gardien ou être restreintes à ce scénario seulement comme le désire le Gardien.

Copyright © 1983 Theatre of the Mind Enterprises, Inc.

avec l'autorisation de Arkham house





Car les esprits à leur gré
Prennent l'un ou l'autre sexe, ou les deux à la fois, si ténue
Et si simple est leur essence pure,
Ni liée ni enchaînée par des jointures ou des membres
Ni fondée sur la fragile force des os
Comme la lourde chair ; mais dans telle forme qu'ils choisissent
Dilatée ou condensée, brillante ou obscure,
Ils peuvent exécuter leurs résolutions aériennes
Et accomplir les œuvres de l'amour et de la haine.

Milton - Paradis Perdu

TESTEURS DU JEU

Tom Bailey, Chip Bickley, Michael J. Bruce, Janet Cooley, Stephen DeSante, Linda Diaper, Joe Eagle, Bill Edens, Robert Fanelli, Ira Q. Kaplowitz, Rebecca Kaplowitz, Dean Lauffer, Michael Rabin, Ed Wimble et Lynn Wolpert.

Remerciements particuliers :
Priscilla Fetter, J.B. Post et Brenda Wolfe : Nous n'aurions pu le réaliser sans eux.

Les cartes ont été gracieusement prêtées par la *Philadelphia Free Library*.

SOMMAIRE

Note du traducteur :
Dans le texte de ce module, il est parfois demandé de réussir un jet "critique" de compétence. Cette expression recouvre un procédé issu de la pratique du jeu Runequest II de Chaosium et veut dire qu'il faut réussir un jet dont le score soit égal ou inférieur à 20 % de la compétence considérée.



LA TURQUIE EN TRANSITION
Territoires Turcs : oct. 1922.
Territoires perdus par la Turquie après la guerre des Balkans (Traité de Sèvres, 1913).
Territoires perdus par la Turquie après la 1re G.M. (Traité de Sèvres, 1920).
① Territoires regagnés à la Grèce. Accords de Modane, octobre 1922.
② Zone de contrôle alliée : Nouvelles frontières ...... Anciennes frontières des Détroits ++
③ Arménie turque. Frontière ouest définie par Pdt Wilson.
④ Territoires russes cédés à la Turquie. Accord russe Soviet-Kemal, mars 1921.
⑤ Territoires regagnés par la Turquie (Traité franco-turc d'Ankara, octobre 1921).
⑥ Syrie sous mandat français.
⑦ Mésopotamie. Nouveau royaume d'Iraq. Mandat britannique.
⑧ Partie de la Mésopotamie (pétrole) convoitée par la Turquie.
⑨ Palestine. Mandat anglais.
SOVIET RUSSIA
ROUMANIA
HUNGARY
SERBIA
JUGO-SLAVIA
BULGARIA
ALBANIA
GREECE
TURKEY
TURKEY IN EUROPE
Constantinople (Istambul)
BLACK SEA
MEDITERRANEAN SEA
AEGEAN SEA
CASPIAN SEA
CRIMEA
KALMYK
CIRCASSIAN REPUBLICS
GEORGIA
ARMENIA
AZERBAIJAN
DAGHESTAN
KURDISTAN
SYRIA (French Mandate)
KINGDOM OF IRAQ
MESOPOTAMIA (British Mandate)
PALESTINE (British Mandate)
PERSIA
ARABIA
EGYPT
HEJAZ
CYPRUS (British)
DODECANESE IS.
RHODES Occupied by Italy Plebiscite after 15 years
KASTELORIZO I. (To Italy)
PERSIAN GULF
Scale of Miles
Kilometers
Longitude East 35° from Greenwich
COPYRIGHT, 1922, BY FUNK & WAGNALLS COMPANY, NEW YORK
THE MATTHEWS-NORTHRUP WORKS, BUFFALO, N. Y.

INTRODUCTION

Les modules présentés dans ce livret sont spécialement conçus pour être utilisés avec le jeu de rôle d'horreur "L'Appel de Cthulhu" de Chaosium, inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft, en accord avec Arkham House.

Bien qu'en rapport avec des faits historiques, le propos principal des données présentées ici est fictif et, à la connaissance de l'auteur, aucun des faits ou personnages principaux cités n'ont jamais existé.

Ce livret a été conçu de façon à permettre au **Gardien des Arcanes** (Gardien), de mettre en scène une série d'aventures pour les Joueurs. Les descriptions et la chronologie se combinent pour former la toile de fond crédible du drame que joueront les Personnages. Toutefois, la présentation finale reste à l'entière discrétion du Gardien. Utilisez ce livret comme bon vous semblera. Nous encourageons les acheteurs de cet ouvrage à photocopier les documents, articles et cartes diverses que contient ce livret afin de les remettre aux Joueurs comme indice au moment approprié. Toute photocopie d'un passage est autorisée pour utilisation personnelle uniquement.

Histoire pour le Gardien

Ce scénario met en scène un jeune étudiant de l'université de Miskatonic, étudiant qui a eu la grande infortune de se voir possédé par Kingu, un serviteur du Grand Ancien, Yig, le père des serpents.

Ce qui suit décrit les actions de Kingu quand il eut par inadvertance l'occasion d'habiter le corps de Nils Lindstrom. Ce ne sont pas nécessairement les événements qui surviendront ; ces événements n'arriveront que si les Personnages ne parviennent pas à les empêcher. Toutefois, autant que possible, Nils collera à la trame décrite ci-dessous. Elle permettra au Gardien de déterminer comment Nils réagira même si les Personnages interviennent.

Il est important de noter que les Personnages ne pourront rien changer à l'action avant le vol à main armée de la banque le 9 avril 1923 ; ils seront ainsi incapables de modifier quoi que ce soit aux événements avant ce point. Ils ne pourront qu'enquêter sur ce qui est déjà survenu. Le Gardien devra révéler aux Joueurs toute information accessible durant cette phase d'enquête suivant la minutie des techniques d'enquête et ce qu'il sait être réellement survenu. Parler à vingt personnes dans la journée est possible mais ne leur apprendra que peu de choses sur ce qu'elles savent vraiment. Les entrevues devront être jouées autant que possible. Lorsque cela ne sera pas possible ou désirable, une limite arbitraire de temps d'à peu près quinze minutes devra être fixée par fait important révélé. Baratin et Discussion aideront à persuader des personnes peu enclines à parler. Le Baratin ne révèlera qu'un seul fait (son effet persuasif disparaît rapidement).

Ce qui est arrivé avant

Mise en place : Manoir Bellevue, Arkham, Massachussets. Vendredi soir 16/3/1923 : Un domaine modeste comme il sied à un anthropologiste et archéologue accompli, détenteur de la Chaire Scamper d'anthropologie à l'université Miskatonic. Le professeur Vincent Duprey est occupé à préparer sa prochaine expédition en Asie Mineure mais a ouvert, pour l'occasion, sa maison aux amis de sa fille afin de passer un week-end décontracté. La délicieuse fille du professeur Duprey, Patricia, a fait récemment ses premiers pas dans la vie mondaine et s'est mis en tête de faire partie du Club du Dimanche.

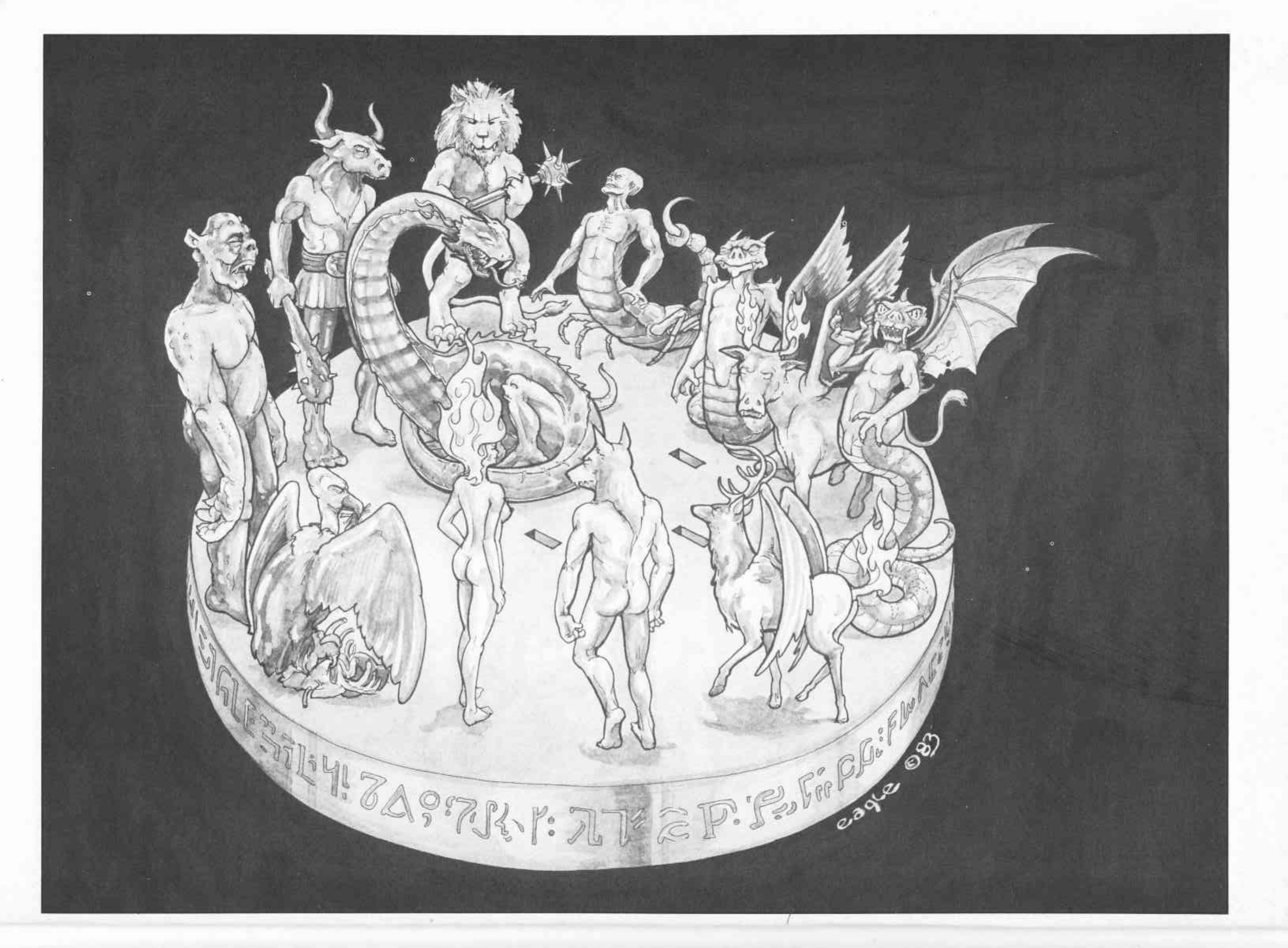
L'existentialisme et le spiritisme sont leur catéchisme. Par fantaisie, Sally Garfield, l'un des PNJ, hypnotisera plusieurs des invités y compris Nils Lindstrom et les Personnages Joueurs. Nils s'avèrera le plus réceptif et sera sujet à toutes les inconvenances habituelles à ce genre d'état : régression en âge, identification à divers animaux et altération de la personnalité. Les instructions exactes que Sally donnera seront inaudibles des autres participants.

Après une demi-heure utilisée en grande partie à mettre dans l'embarras et à rabaisser Nils qui, fort heureusement ne sera pas averti des inconvenances qu'on lui aura fait accomplir, Patricia Duprey suggèrera d'aller essayer dans la grande salle le nouveau Oui-ja que son père a ramené ainsi qu'une très jolie statuette de son dernier voyage en Egypte.

Toutefois, ceci débouchera rapidement sur une séance de spiritisme avec, dans le rôle du médium, l'attirante Patricia. La pièce sera plongée dans l'obscurité et les participants s'assoieront autour de la table en chêne de la salle à manger, débarrassée des reliefs du repas, se tenant les uns les autres par la main. Après la traditionnelle invocation à l'esprit et à sa matérialisation, un silence surnaturel se fera dans la pièce, suivi d'une baisse de la température et des courants d'air suggèreront une présence invisible auprès de la table. Il y aura même un craquement sinistre des lames du parquet, comme si une masse énorme s'y déplaçait lourdement.

Note d'enquête : Un jet d'Ecoute et d'Idée seront nécessaires pour se rappeler ces détails.

Alors que l'assemblée insouciante tentera d'établir le contact, un bref instant on assistera à une lévitation de la table qui, pesant ses 250 kilos, s'élèvera à 70 centimètres de hauteur. Après cette manifestation, l'esprit invoqué commencera à converser avec les participants suivant le rite traditionnel des coups. Ces coups sembleront de toute évidence provenir du centre de la table ; bien que n'étant pas particulièrement sonores ils ont une tonalité aiguë.


eagle ©83

Note d'enquête : Quiconque examinera le dessous de la table trouvera des traces de griffes dans le bois.

A minuit, Nils commencera à gémir. Il cassera le cercle, présentant tous les symptômes d'une attaque, puis tombera rapidement sur le dos. Son corps s'arcboutera alors et la crise passera. Son premier geste sera de saisir sa tête entre ses mains. Il aura une attitude bizarre et perdra toute coordination de ses mouvements.

Note d'enquête : Des jets d'Ecouter et d'Idée critiques permettront de se souvenir de cette impression : durant les deux minutes qui suivirent, deux voix partagèrent la même gorge, améliorant peu à peu leur synchronisation.

La peau de Nils sera chaude au toucher et il aura de façon évidente des problèmes de coordination durant encore cinq minutes avant qu'il ne puisse marcher à nouveau. Il semblera quelque peu bouleversé mais assurera à tout le monde que tout va bien. Il demandera alors qu'on le ramène chez lui.

Dès qu'il sera seul, il tombera dans le coma. C'est durant ce laps de temps que Kingu explorera l'esprit et le corps de son nouvel hôte.

C'est la séance d'hypnose qui a ouvert l'esprit de Nils à la possession. En supprimant par sa volonté les défenses psychologiques normales, Sally Garfield a laissé par inadvertance l'esprit de Nils ouvert à toute invasion. L'esprit de Kingu, emprisonné dans la statue depuis des millions d'années, s'est insinué dans le subconscient de Nils.

A l'aide du POUvoir qui lui a été délivré au cours de la séance, Kingu a augmenté sa capacité de contrôle, et quand Nils se réveillera, deux jours plus tard, il sera totalement sous le contrôle de Kingu.

Il est important de noter que les Personnages sont également en partie possédés par les frères et sœurs de Kingu. Bien que leur action ne soit en aucun cas contrôlée à cet instant, il y a des intelligences étrangères dans leur esprit. C'est par ce biais que Kingu et les siens observèrent le monde jusqu'il y a 3.000 ans.

Note d'enquête : Si les Personnages acceptent de se laisser hypnotiser, les démons trouveront des portes fermées dans le subconscient de ceux-ci. Si l'une de ces portes est ouverte, le Personnage se retrouvera face à face avec l'entité qui veut le posséder. Une lutte de POUvoir s'ensuivra. Si le Personnage gagne, la chose sera à nouveau emprisonnée dans la statue. Si la chose gagne, le Personnage sera possédé tout comme Nils et suivra le même parcours.

On ne verra pas Nils sur le campus jusqu'au mercredi 21 mars. Après deux jours, il commencera à manquer certains cours, ce qui lui est plus qu'inhabituel.

Note d'enquête : Les camarades de classe de Nils se souviendront de son éloquence en classe qui a augmenté au point de lui faire perdre quelque peu de l'inflexibilité pédante qui le caractérisait.

L'apparence de Nils subira également une transformation graduelle. Il deviendra hagard et pâle, tout en perdant du poids. Il mangera comme un ogre, mais cela ne semblera guère lui faire du bien. Son calme s'effilochera. La plupart des gens pensent que ces changements sont dûs à son habitude de brûler la chandelle par les deux bouts pour améliorer son statut social et sa carrière académique.

Note d'enquête : En se renseignant auprès de ses voisins de chambre, on apprendra que Nils est atteint d'une fébrilité grandissante et qu'il a des difficultés à dormir.

En fait, Kingu trouve que Nils ne constitue pas tout à fait l'hôte idéal. C'est pendant cette période qu'il réalisera qu'il devra se rendre en Turquie pour accomplir le rituel de métamorphose. En attendant, il devra accomplir une série de sacrifices rituels quelque peu atroces pour maintenir en vie le corps de Nils qu'il habite. Afin de faciliter les sacrifices, il achètera un athème (couteau de sacrifice) dans un magasin d'antiquités de Curwen Street.

Note d'enquête : Si les allées et venues de Nils sont relevées, on découvrira qu'il a été vu à la bibliothèque du campus alors même qu'il aurait dû être en cours. Si on s'inquiète des livres qu'il a demandés, on s'apercevra qu'il est à la recherche de livres traitant d'histoire ancienne et moderne, de philosophie, de géographie et de faits divers.

Ses soirées se passent à discuter longuement et de façon approfondie d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie avec des professeurs et surtout, le professeur Duprey. Il passe également beaucoup de temps à visiter des magasins d'antiquités.

Le jeudi 29 mars, une rumeur ciculera parmi les amis de Nils. Celui-ci se serait querellé avec un professeur de sports la veille. Personne ne voudra en parler ouvertement.

Note d'enquête : La rumeur est tout à fait exacte. Après une semaine d'absence, Nils a eu la malchance de tomber au gymnase sur Bull Bradock, son professeur d'athlétisme. Bradock est d'un caractère on ne peut plus insultant lorsque "l'un de ces littéraires de trois sous donne la pièce à l'église et n'est même pas capable d'aider l'école". Sans attendre une réponse ou une explication, il a réussi à faire sortir Nils de ses gonds en essayant de le rabaisser sur son manque d'entraînement. Ramassant son arme favorite, le javelot, Nils réussit à le projeter sans élan à 170 mètres, lui faisant traverser le mur de briques du gymnase et blessant légèrement Ungelo Innuci, un préposé à l'entretien.

Dans la matinée du vendredi 30 mars, Nils déménagera sa chambre universitaire, il effectuera le travail seul et ne dira à personne où il se rend.

Cette nuit-là, il attirera une jeune fille dans un coin retiré et la maîtrisera. Le sacrifice qui s'ensuivra, accompli selon des rites impies, lui donnera la force nécessaire pour continuer.

Le samedi 31 mars, dans la matinée, la police sera aperçue sur le campus. Une rumeur fait état du meurtre d'une jeune fille employée aux cuisines.

Note d'enquête : En enquêtant sur le campus, et plus spécialement auprès du service d'intendance, on apprendra que la victime se nommait Maggie O'Connor, une jeune fille dévote au dernier degré et sournoise comme un serpent à sonnettes. C'était une solitaire autant par goût que par obligation envers ses collègues ; certainement pas le genre à avoir des aventures romantiques.

Note d'enquête : Le journal qui rend compte de l'événement est scandalisé par l'attitude de la police qui se refuse à divulguer certaines informations et qui empêche la presse d'approcher des lieux du crime. Tout ce que l'on sait, c'est que la chose arriva dans un coin retiré à une trentaine de mètres au nord du Chemin Interdit, le long de la rivière Miskatonic, à trois kilomètres de la ville. Le décès est dû à des coups de couteau sauvagement infligés ; une interpellation est imminente.

Note d'enquête : Se documenter sur cet endroit procure quelques informations étranges. L'origine du nom Chemin Interdit provient de la proximité de l'impopulaire "Gorge des Sorcières". Au cours des XVIIe et XVIIIe siècles, un petit renfoncement (et non une vraie grotte), dans la falaise de pierre était le théâtre des célébrations et des sacrifices atroces pratiqués par des adorateurs du Diable. Bizarrement, aucun d'entre eux ne fut appréhendé pendant le déroulement des festivités ; ils étaient arrêtés alors qu'ils revenaient ou se rendaient en ces lieux. La tradition orale prétend que cet endroit est toujours utilisé.

Nils a passé le week-end à déménager de sa chambre universitaire. Son nouvel appartement se trouve au second étage d'un immeuble faisant partie d'un ensemble de bâtiments de quatre étages sur Sentinel et Washington Street. C'est à quinze minutes de marche du campus.

Lundi 2 avril, Nils est plus brillant et plus reposé. Il semble avoir regagné un semblant de sa santé passée. Toutefois, à la fin de la semaine, il recommencera à s'affaiblir.

Note d'enquête : Consultés, les camarades de classe de Nils révéleront qu'il n'a été aperçu que pour déposer des papiers ou passer des contrôles de connaissances.

Le samedi 7 avril, les journaux feront état dans un entrefilet, d'un second meurtre, une autre des victimes de Nils. C'est la fille d'un respectable prêtre Baptiste. La jeune fille ne s'est pas montrée au service du soir après s'être rendue au marché pour y acheter du poisson. Elle a été retrouvée morte le samedi matin.

Note d'enquête : Si on le contacte, le journaliste qui s'occupe de l'affaire révélera que ce cas est à rapprocher du meurtre du vendredi précédent, toutefois, les autorités étouffent l'affaire pour quelques raisons inconnues. Aucun article ne peut être publié dans la ville si son ton est trop incisif.

Dans son appartement, les longues semaines de préparation de Nils touchent à leur fin. Ses recherches terminées, ses bagages prêts, il passera la journée de samedi à rassembler les forces supranaturelles qu'il mettra au service de sa volonté.

Note d'enquête : Si on les interroge, les voisins se plaindront d'odeurs étranges et de bruits bizarres provenant de l'appartement.

Nils se rendra dans deux pharmacies près du campus pour s'y procurer quelques objets afin de faire une "surprise" aux intrus qui ne manqueront pas de survenir. Il s'occupera à installer son piège durant toute la nuit du dimanche au lundi matin. A 7 heures, il enverra ses bagages à Railroad Station pour le prochain train en direction de New York.

Note d'enquête : En montrant une photo de Nils (une photo de classe par exemple) à la gare, on apprendra l'adresse à laquelle les bagages furent ramassés : 782 Sentinel Street. Il n'y a pas d'adresse de livraison. Les bagages seront emportés à New York par un certain M. Robert Frazer.

Alors que ses bagages feront route vers le sud, Nils s'attablera devant un solide déjeuner dans le Salon de Chasse de l'Hôtel Stratford sur Main Street, au sud de la First National Bank. Il terminera son déjeuner et partira à 10 h 30 le lundi 9 avril 1923.

Vol à main armée

Dès que Nils aura quitté l'Hôtel Stratford, il sera totalement absorbé par son but : entretenir le sort de protection qui l'entoure et qui empêche quiconque de remarquer sa présence.

A 10 h 35, le lundi 9 avril, Nils franchira la porte principale de la banque. Le garde qui a ouvert la porte aux clients depuis une heure et demie ne semblera pas le voir. Nils n'hésitera pas à entrer et à s'arrêter un instant auprès de lui juste sous ses yeux sans résultat aucun.

Personne dans la banque ne verra Nils se diriger à grands pas vers un guichet fermé derrière lequel se trouve une jeune fille. Il s'arrêtera et la regardera. La caissière cessera de compter les fonds, les yeux brillants, et vacillera un court instant comme si elle allait s'évanouir.

Note d'enquête : La cliente qui se trouve au guichet voisin, Mme Williamson, entendra une voix quelque peu distordue dire à la caissière : "Conduisez-moi au directeur".

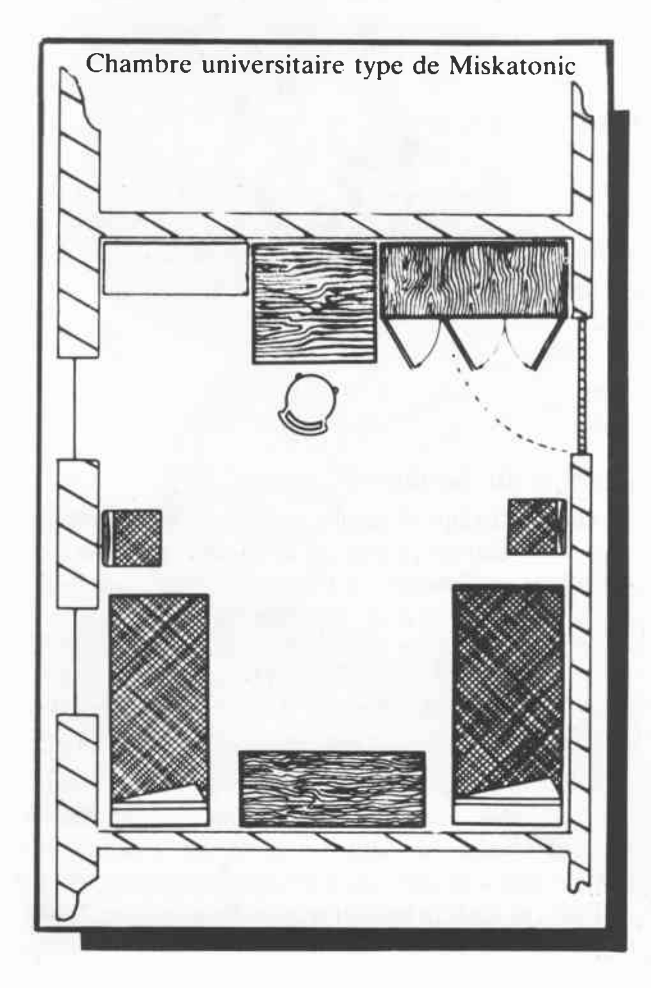
Benton Charles Dank, le directeur de la First National Bank, lèvera la tête pour voir Nils, maintenant visible mais pâle et les traits tirés, en train de le regarder. Le directeur offrira alors son aide d'un ton calme et posé et congédiera la caissière. Il la regardera distraitement faire quelques pas sans but et s'arrêter.

Nils, d'une voix polie mais légèrement tendue, dira à Dank que sa femme est en sa possession. Si Dank désire la revoir, il faudra qu'il lui ouvre la chambre forte maintenant et sans donner l'alarme. Dank, au lieu de donner

l'alerte à l'aide du bouton placé sous son bureau, préférera se moquer de lui en le traitant de fou. Nils sourira lorsqu'il portera la main à la poche de sa veste pour en sortir un mouchoir plié. D'une voix lourde de menaces, Nils demandera à Dank s'il reconnaîtrait l'alliance de sa femme. Dank rira ouvertement à cette question stupide, en dix ans, elle n'a jamais été capable de la retirer. Nils répliquera que c'est dommage qu'elle ne le puisse et, c'est alors qu'en un tour de main, il ouvrira le mouchoir et déposera sur le bureau un doigt tranché avec l'alliance en question toujours en place. Il expliquera à nouveau le but de sa visite, tandis que Dank muet, contemplera l'horreur posée sur son buvard. Dank, une expression visible de dégoût et de mépris sur le visage, conduira sans un mot Nils à la chambre forte.

Une fois dans la chambre, Dank remplira le sac postal de Nils avec 18.000 $ en petites coupures de différentes valeurs et 32 liasses de 50 billets de 100 $ chacune provenant d'un envoi de la réserve fédérale. Ce sont des billets aux numéros qui se suivent, très faciles à repérer.

Alors que Dank lui tournera le dos, Nils saisira le sac de la main droite, tandis que de la gauche il poignardera Dank à l'aide de l'athème. Le coup lui tranchera complètement la gorge. Sous la violence du choc, Dank pivotera sur lui-même, arrosant de giclées de sang artériel les coffres et les casiers de dépôts, sans toutefois toucher Nils. L'athème sera nettoyé du sang et retournera dans sa cachette dans une poche du pardessus.


Chambre universitaire type de Miskatonic

Après avoir traversé rapidement la rotonde, le hall principal de la banque, suant et haletant de par son effort pour maintenir le sort de protection, Nils gagnera rapidement la rue. Quelques secondes après avoir quitté la banque, les murs de pierres épaisses du bâtiment se dresseront entre lui et le personnel ensorcelé ; le caissier en chef se rendra alors dans la chambre forte et commencera à hurler. Dans la minute qui suit, l'alarme sera déclenchée.

L'homme de patrouille Archie Malone, en faction dans le quartier, non loin de la banque et en dehors de la zone d'action du sort protecteur, verra Nils jeter un coup d'œil par-dessus son épaule. Le policier s'agenouillera un court instant pour frapper de sa matraque la borne belge (en pierre particulière), située au bord du trottoir afin de rameuter de l'aide (procédure policière typique de l'époque). Le son perçant attirera l'attention de Nils qui s'apercevra que le policier situé au-delà du rayon d'action du sort de protection l'a vu et qu'il pourra probablement tirer même s'il tente de le paralyser étant donné son niveau de POUvoir actuel.

En voyant le flic, un Irlandais imposant, commencer à le poursuivre, Nils courra vers l'est en envoyant la caissière se placer sur la trajectoire d'un bus qui descend par le nord.

L'homme de patrouille Malone, préoccupé uniquement par son gibier, ne prêtera aucune attention à la jeune fille apparemment idiote. La caissière restera clouée sur place, cachée à la vue du conducteur de bus par un flot d'ouvriers se rendant à la cantine. La foule se dispersera au dernier moment. Heureusement, la distance entre elle et l'influence de Nils, ne cessera de s'accroître ; elle retrouvera ses esprits juste à temps pour se jeter en arrière et éviter une mort certaine. Elle sera néanmoins fauchée.

Note d'enquête : La caissière, Mlle Pamela Simpson, souffrira de fractures à la clavicule, à l'épaule, au bras (humérus), de quatre côtes brisées ainsi que d'une commotion cérébrale. Elle sera capable de répondre à des questions après six jours de convalescence. Elle se déclarera amnésique quant aux événements entourant le hold-up. Un jet critique de Psychologie ou d'Idée permettra de réaliser qu'elle cache quelque chose. Si on insiste, elle craquera et, tout en versant des larmes de terreur, elle fera un compte rendu éprouvant selon lequel elle aurait été possédée psychologiquement par une intelligence reptilienne et implacable qui maintenait son esprit comme enserré par des anneaux et transpercé par des crochets. Son chirurgien orthopédique et son neurologue attribueront ceci à la commotion.

L'homme de patrouille Malone apercevra son gibier tourner à gauche après une église catholique et se précipitera à sa suite dans le sentier étroit pour le voir tourner à droite derrière l'église. Lorsque le policier arrivera au coin, son Smith et Wesson calibre 38 à la main, celle-ci sera attrapée tandis que de l'autre main, son assaillant l'arrachera sauvagement du sol par l'épaule, et, après lui

avoir fait accomplir les trois quarts d'un cercle en l'air, le projetera contre le coin de pierre de l'église où il s'écrasera avec un bruit écœurant (une trace sanglante marque l'endroit où son visage a rencontré le mur). La main gauche de l'assaillant (Nils), ne se retirera que pour frapper à nouveau le côté de la poitrine sous l'aisselle. De la main droite, qui tient toujours solidement le poignet du policier, il opèrera une torsion cruelle et Malone hurlera quand son épaule se désarticulera et que son bras sanguinolent sera arraché du torse, ne lui laissant qu'une manche vide détrempée de sang. C'est alors que Nils s'enfuira à la gare.

Asphyxié, Malone livrera son dernier rapport sous une tente à oxygène, agonisant et luttant contre la mort tout au long de la nuit, avant de mourir en hurlant que "l'homme avait les yeux du Diable en personne".

Note d'enquête : Le chirurgien de service, s'il est interrogé, qualifiera les blessures d'"impossibles", excepté pour ce qui est d'une chose. Il montrera des photographies où deux empreintes évidentes de mains sont visibles dans la chair réduite en bouillie, sur la poitrine et le poignet (du bras du blessé).

Nils montera à 12 h 36 dans le train pour New York via Boston à la gare.

> *NOTE : C'est à ce point que les Personnages seront avertis de l'attitude bizarre de Nils. Un photographe a pris un cliché du "bras flottant" qui s'est arraché de lui-même du corps du policier. Personne, hormis les Investigateurs et les autres personnes hypnotisées à la réception, ne pourra voir Nils tenant le bras sur la photo. Les Investigateurs pourront également voir que Nils tient un sac sur lequel sont inscrits les mots "First National Bank". Le vol de la banque est décrit dans le chapitre intitulé "Vol à main armée".*

Les Investigateurs n'auront aucun problème pour se souvenir que la dernière fois qu'ils ont vu Nils, c'était à la réception de la maison du professeur Duprey, réception qu'il a quittée durant la séance de spiritisme. Des jets d'Idées seront nécessaires pour peu à peu reconstituer les événements qui sont survenus ce soir-là. Un jet critique permettra de se rappeler l'étrange statue que le professeur Duprey a rapportée d'Egypte avec le Oui-ja.

Grâce à une enquête minutieuse sur ce qui est survenu et en questionnant les porteurs sur l'endroit où les bagages ont été récupérés pour le train de New York, les Investigateurs apprendront la nouvelle adresse de Nils à Arkham.

En entrant dans l'appartement de Nils, ils remarqueront aussitôt qu'il est encombré de livres, de cartes, de périodiques et de pages de notes. (A propos de ces notes, certaines sont manuscrites mais bon nombre sont couvertes de signes de nature mathématique, totalement étrangers à la formation classique et littéraire de Nils).

Les livres vont de traités classiques et modernes sur la magie à des ouvrages de science politique, d'astronomie, d'astrologie, de religion, de géographie, en passant par des documents sur l'Afrique, le Moyen-Orient, l'Asie, et des catalogues de fournitures. Une éphéméride moderne (texte sur le calcul de la position des étoiles) et trois anciennes sont également là, ainsi que des copies du registre social "Qui est qui en Amérique" et un annuaire des hommes d'affaires. Il y a de plus, une pile de textes anciens inestimables dans une bibliothèque.

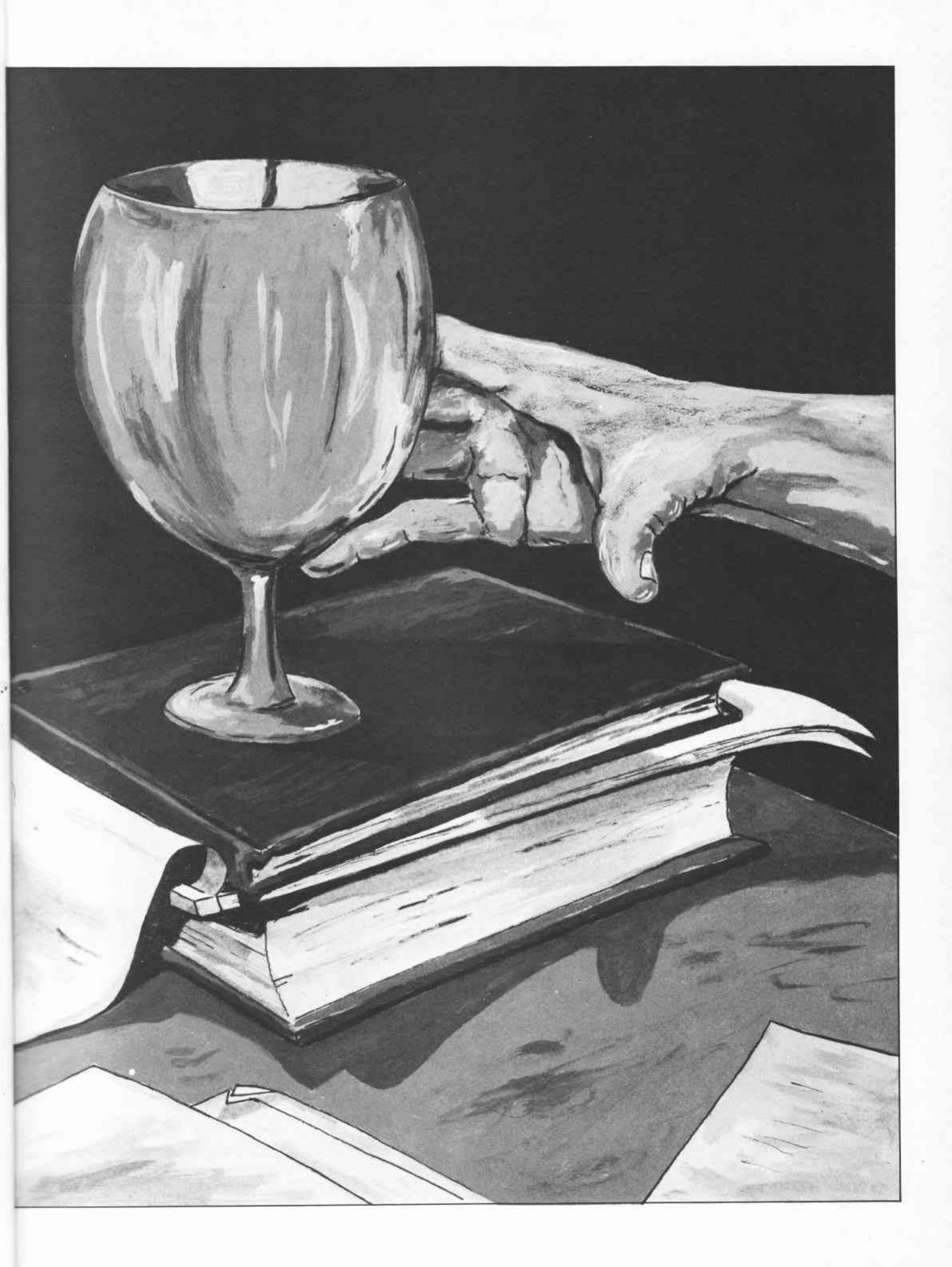
Au sommet d'une grande pile de notes dans le coin opposé de la pièce, il y a un calice de communion en or. Quand on s'en approchera, on s'apercevra qu'il est rempli aux deux tiers de sang. Si on le ramasse ou on le touche, il s'avèrera être plutôt lourd. Trois secondes après avoir été dérangé, des symboles commenceront à luire fortement sur les côtés du calice. Simultanément, un dessin de pentacle carbonisera la page de tête de la pile de notes. La lumière se répandra dans le calice en un round de combat ; la chaleur enflammera alors 250 grammes de magnésium de phosphore dissimulés sous une fine couche de sang coagulé. La réaction thermique se déclenchera en une fontaine de feu blanc et de fumée encore plus blanche, aspergeant de débris brûlants le contenu plus que combustible de la pièce. Plus vite les Personnages éteindront le feu, plus ils auront d'informations sur les intentions de Nils et son itinéraire.



Entrée du Sénateur

Tandis que les Investigateurs essaieront de comprendre et d'interpréter les indices qu'ils auront sauvés de l'appartement en flammes, ils pourront tenter d'interroger la bibliothécaire en chef, Béatrice Martin. Elle parlera, sous la contrainte, de "trous noirs" durant lesquels elle est la victime d'hallucinations identiques à celles de Pamela Simpson (la caissière quelque peu dépressive), sauf que celles-ci sont d'une nature purement érotique.

A Arkham, la tentative d'interrogatoire de la bibliothécaire en chef sera interrompue par l'apparition de Richard Martin, un détective privé dur à cuire, d'un modèle standard. Il réunira les personnages, de gré ou de force, et les fera monter à bord d'une voiture en stationnement. Sous les yeux attentifs de quatre détectives



visiblement armés, ils seront emmenés dans un dépôt ferroviaire, puis, en suivant les rails, à un train privé immobilisé en dehors des limites de la gare sur une voie de garage. Le train est encore accroché à la motrice et au tender qui est encore sous pression.

Les personnages seront accueillis à l'extrémité d'un wagon d'affaires par deux brutes impeccablement vêtues qui les fouilleront à la recherche d'armes éventuelles avant de les introduire à l'intérieur de la voiture. Une fois à l'intérieur du wagon, superbement aménagé et lambrissé, ils seront confrontés à un personnage petit, trapu et mal avenant, vêtu d'un costume bleu rayé et ressemblant vaguement à Nils. Le sénateur Harold Lindstrom identifiera chacune des personnes devant lui et donnera suffisamment de renseignements pour convaincre les personnages que ses détectives ont rassemblé un dossier sur chacun d'eux. Une fois ceci terminé, il demandera aux personnages ce qui est arrivé à son fils (il y a 80 % de chance pour qu'il perce le jeu des personnages si ceux-ci mentent). Toute personne mentionnée comme témoin direct sera enlevée et emmenée au train si elle n'est pas déjà en état d'arrestation. Le professeur Duprey sera le dernier à arriver (avec la statue concernée si celle-ci a été mentionnée). Les enquêteurs apprendront à cet instant tout sur l'histoire légendaire et magique de la statue et sur les travaux de Duprey, s'ils ont raconté tout ce qu'ils savent ou suspectent à Lindstrom.

Le sénateur Lindstrom écoutera tout ce qui précède avec attention et un minimum de commentaires ; il posera quelques questions pertinentes à la fin du récit. Après un certain temps passé à ruminer ses pensées, il se tournera vers le groupe et commencera à donner son avis sur la situation. Il déclarera qu'il ne sait pas quelle est la part de vérité dans cette histoire, ni même à quel point les enquêteurs y croient. De toute façon, il semble que les personnages soient partiellement responsables de l'état actuel des choses. En conséquence, ce sera à eux de résoudre les problèmes. Ils se verront confier la mission re retrouver Nils et de le ramener à Washington. Son secrétaire, M. Round, règlera leurs menues dépenses dans la limite du raisonnable.

Shopping à New York

Pendant ce temps, à New York, Nils regardera avec soupçon les nouvelles liasses de billets. Il achètera un journal de Boston dans le hall de son hôtel et aura la bonne idée de ne pas le lire jusqu'à son retour à sa chambre. En y lisant la vengeance subtile de Dank, la rage et la frustration lui arracheront des hurlements. Dévalant les rues, il assouvira sa colère sur la première cible venue : trois nonnes près de l'église Saint-Pierre. Deux d'entre elles seront tuées sur le champ et jetées dans un égout. La troisième sera emmenée dans le parc national Harreman au lac Sebago, à l'endroit où des femmes et des enfants furent massacrés durant les affrontements entre Indiens et Français. La nonne subira un sort de martyre en étant sacrifiée rituellement et démembrée. Après s'être rechargé et avoir assouvi sa frustration, Nils commencera à modifier ses plans de façon à acquérir de nouvelles ressources en capitaux.

Il choisira un nom de sa "liste de cibles" : il partira à la chasse d'Amélia Van Slyke, l'héritière unique du vaste empire financier Van Slyke. En utilisant le POUvoir qu'il a retiré de son dernier sacrifice, Nils sera admis à une réception mondaine très sélecte. Une fois en place, il séparera Amélia de son fiancé Reggie Carstairs III, en manipulant simplement le corps de Carstairs afin de simuler une ivrognerie extrême ; puis il commencera à utiliser sa magie sur Amélia.

Note d'enquête : L'incident est reporté dans au moins un journal new yorkais à la page des potins mondains. On ne mentionne pas Nils par son nom mais il a été photographié. Un détective au service du sénateur Lindstrom remarquera l'article et l'enverra aux Personnages.

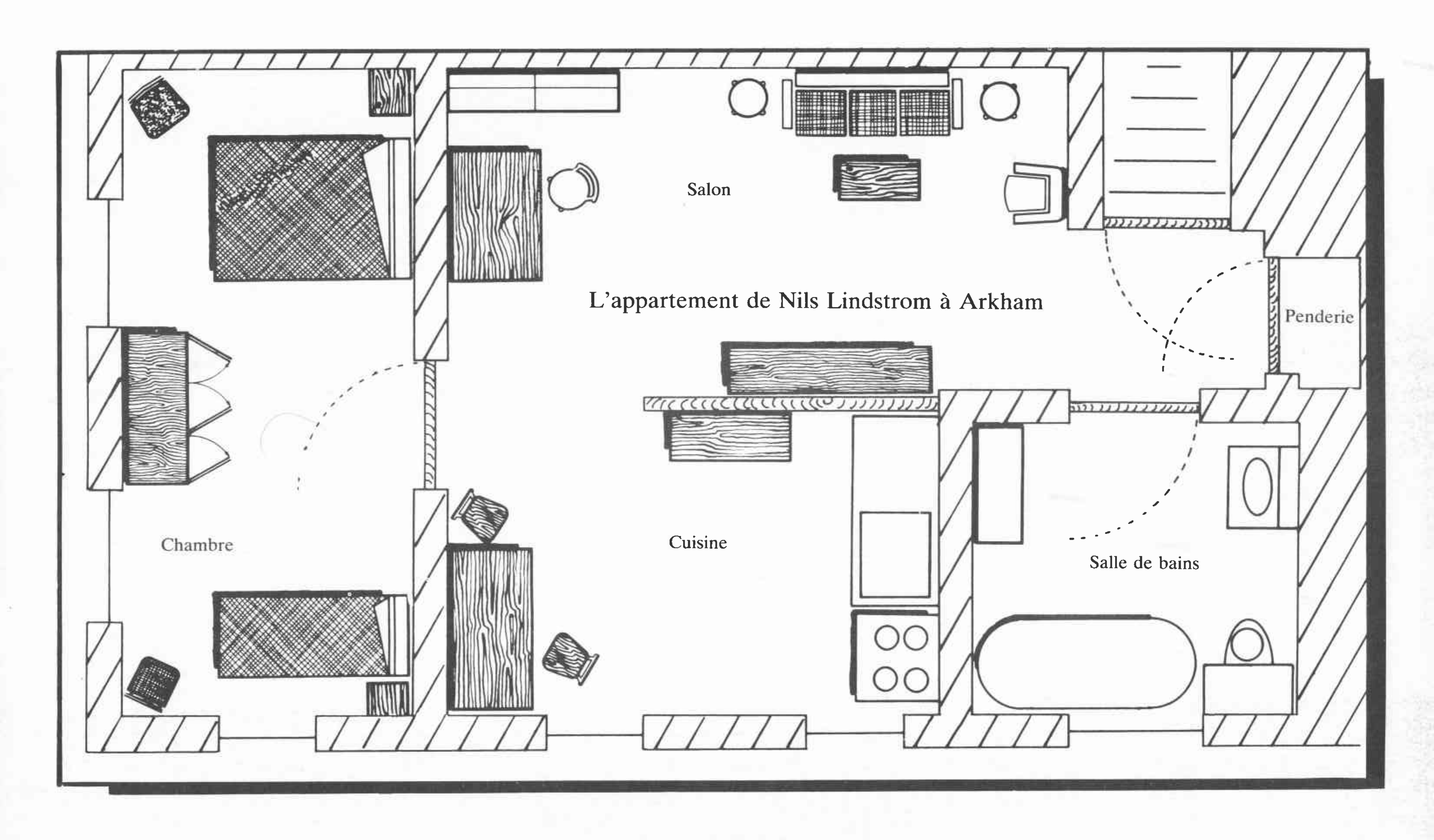
Note d'enquête : Avant que Reggie n'ait été rendu inoffensif par l'attaque magique de Nils, il était à moins d'un dixième de sa capacité d'absorption. Cela pourra être confirmé par les serviteurs et les personnes présentes à la réception.

Reggie a été attaqué par magie directement au cervelet, afin d'afficher tous les symptômes habituels d'une intoxication alcoolique, ceci en modifiant principalement l'irrigation sanguine du cerveau. Il sera ramassé par des serviteurs et des amis qui le transporteront dans un taxi. Amélia l'oubliera dès qu'il sera hors de vue.

La seconde rencontre entre Nils et Amélia aura lieu le samedi 14 avril à la maison Van Slyke. Nils se fera passer pour Arthur Dorning, un jeune dilletante riche de Boston. Il se sera établi à l'hôtel Waldorf Astoria. Son esprit et son charme feront de lui un visiteur prisé au manoir Van Slyke à Central Park West.

Reggie Carstairs n'arrivera au manoir que pour découvrir son amie en compagnie d'un autre homme. Après avoir appris leurs allées et venues il passera quatre heures et demie à suivre les traces du couple dans leur ronde insensée de rendez-vous nocturnes. Sur le point d'être accosté au Club 21, Nils perdra patience quant à l'obstination inhabituelle de Reggie. Il décidera alors qu'il existe un moyen autrement plus radical de mettre un terme définitif à la rencontre. Etourdissant sa victime à l'aide d'une attaque mentale, Nils jettera un sort sur Reggie et Amélia. Après avoir quitté en avance le Club, Nils et Amélia attendront le départ de Reggie. Nils embarquera à bord de la petite voiture de Reggie et la conduira jusqu'à Central Park, là il enverra la voiture contre un arbre. Amélia suivra, contrôlée par le sort, à bord de sa Rolls Royce.

Coupé et perdant son sang suite au choc, Reggie entendra quelques mots bien choisis de Nils avant que celui-ci ne l'égorge avec l'athème au manche noir, dans un court rituel qui enverra son âme, hurlante, à l'oubli. Lorsque



Salon
L'appartement de Nils Lindstrom à Arkham
Penderie
Chambre
Cuisine
Salle de bains

Nils disposera le corps dégoulinant au travers du pare-brise fracassé, il regardera le sang sur ses mains et rugira de délice à l'idée soudaine qu'il aura du destin final qu'il réservera à Amélia. Il rira de jouissance en utilisant le POUvoir du sacrifice de Reggie pour dissimuler toute trace de meurtre et déguisera la mort en accident de voiture.

Note d'enquête : Une enquête approfondie permettra de découvrir une épave humaine appelée Wilbur Throckmorton qui a vu toute la scène d'un bosquet avoisinant. Il pourra être approché par des gens qui ne ressemblent pas à des policiers et qui seront présents sur les lieux pendant ou après le crépuscule.

L'enterrement de Reggie aura lieu le vendredi 16 avril au cimetière Forest Lawn. Les obsèques seront suivies par 300 personnes toutes issues de la plus haute société new yorkaise. Amélia n'y assistera pas.

Nils a décidé de transformer Amélia en véritable vampire ; le serviteur convenable, la compagne dont il a besoin et le garde du corps idéal, jusqu'à ce qu'il puisse accomplir les transformations de son propre corps. Le processus commencera le 16 avril en soirée. Le jeudi 24 avril, Amélia appartiendra pour toujours à Nils. Elle parlera immédiatement à son père Jonathan Van Slyke afin qu'il lui laisse utiliser un vapeur de sa compagnie, la Kismet Line. Il lui donnera le "S.S. Etoile du Matin". Elle se procurera également l'équipement demandé par Nils grâce à une compagnie d'approvisionnement en matériel d'exploration.

Note d'enquête : La facture de la compagnie d'approvisionnement sera enregistrée par les douanes locales avant que les ustensiles ne soient embarqués à bord du bateau. L'expédition est équipée pour une traversée de l'Atlantique (aller et retour) et un périple à terre de trois mois. Le chargement n'aura pas lieu avant que le bateau n'accoste de son dernier voyage, le 9 mai, et il sera terminé le 11 mai.

A partir du mercredi 25 avril, Nils et Amélia commenceront à chercher les autres "fournitures" dont ils auront besoin pour le voyage. Nils a besoin de sept vierges, toutes de sang noble, afin de préparer son rituel de transformation. En outre une vierge de sang royal lui est nécessaire pour le sacrifice final. En plus de ces sacrifices, Nils a besoin d'une mort rituelle par semaine pour entretenir l'esprit étranger dans son corps. Amélia, elle, a besoin d'un repas de sang chaque nuit. Pour ce qui est des vierges nobles, Nils s'emparera de filles de bonnes familles (l'équivalent le plus proche de l'aristocratie dans l'Amérique égalitaire) et pour ce qui est de la princesse, il enlèvera Miriam, la fille de l'ambassadeur Irakien.

Amélia aura l'idée d'enlever l'ensemble des futures sacrifiées à l'école Kitteridge pour jeunes filles. Elle a fréquenté cet établissement et conserve une inimitié féroce à l'égard de Gertrude Kitteridge et de son personnel. Elle persuadera Nils de l'aider dans son plan pour une question de commodité. Il aura les jeunes filles de sang noble dont il a besoin ; elle aura sa vengeance.

Nils se procurera seize "candidates" en une fois, grâce à une dramatique rafle de jour, sur un groupe de cavalières de l'école de Central Park. L'attaque sera menée sous le couvert d'un épais brouillard que Nils aura invoqué. Immédiatement après ce rapt, il enlèvera la fille de l'ambassadeur Irakien.

L'attaque sera précédée d'un sacrifice. Ceci permettra à Nils d'augmenter son POUvoir au niveau nécessaire pour qu'il puisse modifier les conditions météorologiques. A 9 h 15 (le samedi 12/5/1923), un banc de brouillard se lèvera, sans avertissement, de Long Island Sound et ceci en totale contradiction avec les prévisions météorologiques locales. Alors que les cavalières seront englouties par le brouillard, on entendra en surgir des hurlements et des hennissements. Des chevaux sans cavalières et des cavalières sans chevaux pourront être observés (très difficilement) courant dans toutes les directions. Celles qui n'auront pas été enlevées donneront des descriptions hystériques d'une chose gigantesque et puissante se déplaçant dans le brouillard.

Le lendemain (dimanche 13/5/1923) le consulat d'Irak sera envahi de la même façon que la banque.

A 7 h 20, Nils se fera déposer par Amélia dans un quartier au nord du consulat Irakien. Il répètera sa performance de la banque avec une plus grande facilité étant donné le plus petit nombre d'individus présents. A 7 h 30, après une recherche rapide, il découvrira la chambre de la jeune fille, étourdira la malheureuse à l'aide de sa volonté humaine. Nils jettera dans une valise quelques effets de la garde-robe considérable de la jeune fille et conduira Miriam à l'extérieur, plongée dans un état d'impuissance totale, inconsciente de sa mise et de ce qui l'entoure.

Note d'enquête : Plusieurs passants se souviendront avoir vu une forme sortir du consulat en compagnie d'une jeune fille brune, le matin en question. Ils auront remarqué sa tenue frappante et scandaleuse : un simple slip de satin. Personne ne sera capable de décrire l'homme. Si on insiste quelque peu, ils ne donneront que de très vagues descriptions des traits de l'homme et de la voiture dans laquelle ils sont montés et qui a tourné en bas de l'allée après les avoir embarqués.

Un vendeur de journaux estropié, Murphy "les jambes", dont le kiosque se situe à l'ouverture opposée de l'allée, se souviendra avoir vu une Rolls Royce bleue tourner bizarrement dans le quartier et procurera à la police le numéro d'immatriculation de la voiture d'Amélia.

La Rools se rendra directement aux embarcadères Van Slyke, ne s'arrêtant à l'abri d'un entrepôt que pour dissimuler la présence de la fille de l'ambassadeur. Nils se procurera une toile de tente, un tapis oriental enroulé, une planche de bois et du cordage dans l'entrepôt. La toile de tente sera posée sur le béton couvert de graisse,

le tapis dessus à l'envers. La planche sera disposée sur le bord du tapis. Nils et Amélia ordonneront alors à la jeune fille de se coucher sur la planche puis ils l'enrouleront dans le tapis avant de parachever le tout en ligotant l'ensemble. Une fois l'emballage du tapis terminé, ils se rendront à l'embarcadère et au "S.S. Etoile du Matin".

Note d'enquête : La toile et le cordage seront laissés à l'extérieur de l'entrepôt ainsi que le bon de livraison du tapis provenant de la maison Altenhawn, ce qui permettra de trouver le trace d'Amélia.

S'activant sur le quai, Amélia ordonnera au troisième officier chargé de l'embarquement de faire porter le tapis dans sa cabine de jour mais de ne pas le dérouler. La Rolls sera conduite sur une palette fixée solidement, vidée de son essence et embarquée. Amélia et son compagnon monteront sur la passerelle et disparaîtront dans le bateau.

Note d'enquête : Peu de choses seront mentionnées quant à la nature d'un "incident au consulat". Les journaux laisseront entendre (jet de Bibliothèque pour le remarquer) que des pressions sont exercées pour empêcher le scandale public. Toutefois, le crime provoque un tumulte. Le gouvernement a personnellement contacté les propriétaires de journaux et les rédacteurs en chef afin d'étouffer les événements.

Note d'enquête : L'identité du bateau et sa destination annoncée, le Congo Belge, peuvent être obtenues grâce à la douane, aux autorités portuaires, au registre des navires ou grâce à la liste des cargos assurés chez Portnoy.

"L'Etoile du Matin" larguera les amarres à 13 h 30 le dimanche 13 mai et prendra la mer.

Si les Investigateurs demandent au Sénateur un moyen de transport pour l'Afrique du Nord, il leur sera accordé. Deux options leur seront proposées : embarquer pour Londres, en Angleterre, à bord du "S.S. Brittania", un paquebot battant pavillon français, d'une vitesse de 25 nœuds et qui effectuera le voyage en cinq jours et demi. La seconde partie du parcours serait effectuée à bord du "S.S. Barcelona", un caboteur italien d'une vitesse de 10 nœuds.

La seconde possibilité est d'embarquer à bord du "M.S. (bateau à moteur) Mary Rose", un grand yacht privé appartenant à la famille Rothenfelder (amis personnels des Lindstrom). Le "Mary Rose" a une vitesse de 15 nœuds mais est capable de parcourir 3.500 miles sans ravitaillement en carburant. Son réapprovisionnement nécessite 48 heures d'immobilisation dans un port. Le temps de traversée de New York à Londres est de 9 jours et demi (ceci ne comprend pas le temps de ravitaillement). Le voyage de Londres à Moanda et les bouches du Congo est long de 5.257 miles, soit 14 jours et 14 heures de croisière.

Péripéties en mer

Tandis que "L'Etoile du Matin" naviguera à sa vitesse de croisière vers l'est, son équipage restera dans l'ignorance de la sinistre cargaison qu'il transporte. Amélia occupera la suite du propriétaire sur le pont des cabines, ostensiblement séparée de Nils par une cabine inutilisée. Cette cabine sera utilisée comme garde-manger.

Derrière la porte fermée et verrouillée se dérouleront des scènes de luxure diaboliques. Tout le mobilier a été poussé contre les murs, à l'exception du lit à deux places. Le plancher est recouvert de matelas montés à bord par un steward ensorcellé et l'un des cuistots. Les matelas sont occupés par les jeunes vierges dociles qui attendent leur abattage, engourdies dans la chaleur moite de la cabine à peine ventilée. Leurs regards ne font que fixer le vide excepté lorsqu'elles attendent la sensuelle Irakienne, qu'elles habillent en princesse héritière au cours d'une lente parodie de cérémonie royale. La jeune Irakienne a suffisamment de sang noble pour constituer un sacrifice tout à fait acceptable et indispensable à l'aboutissement de cette horrible odyssée : un rite sacrificiel de vengeance qui n'a pas été accompli depuis plus de 5.000 ans.

L'équipage commencera le voyage avec optimisme à la perspective de la nouveauté de cette expédition en Afrique, ainsi qu'à l'idée d'un voyage sans problèmes. Cela ne durera pas longtemps. Un malaise croissant s'installera, alimenté par une atmosphère d'angoisse et de rêves hantés de serpents. Les hommes de quart raconteront souvent avoir vu des choses sur le pont et avoir ressenti la présence de créatures invisibles. Nils et Amélia feront évidemment tout leur possible pour apaiser ces soupçons qui atteindront leur paroxysme quand, en plein milieu de l'Atlantique, Amélia donnera l'ordre de changer de cap pour gagner Dortya en Turquie du Sud, ce que le capitaine se résoudra, à contre cœur, à faire, moyennant de nombreux pots de vin.

L'origine du malaise provient de l'émanation parasite des sacrifices de Nils. Le premier sacrifice aura lieu en mer à minuit le vendredi 18 mai. Sous le couvert de la nuit et du sort de protection tel qu'il était utilisé auparavant, il sera aisé de se débarrasser du corps, ainsi que des corps des victimes d'Amélia. Quatre jours plus tard, Nils sacrifiera, le mardi 22 mai, l'une des filles les plus aristocratiques afin de s'attirer les faveurs de son épouvantable maître, Yig, Père des Serpents, à la nouvelle lune. Ceci est la première étape dans la préparation du rituel final de transformation.

Les sacrifices vitaux suivants auront lieu le vendredi 25 mai, le vendredi 1er juin et le vendredi 8 juin. Un sacrifice à Yig sera effectué à la pleine lune, le mardi 5 juin.

Le naufrage de "L'Etoile du Matin"

Alors que le "S.S. Etoile du Matin" s'approchera de l'Anatalya Korfezi (un golfe sur la côte sud de la Turquie), Amélia entamera la dernière partie du plan de Nils. Au cours de la nuit du jeudi 7 juin, Amélia commencera la vampirisation de quatre des filles laissées dans la cabine. Elle le réalisera en leur pompant très prudemment le sang jusqu'au seuil de la mort et en les

laissant s'alimenter par une blessure qu'elle s'ouvrira dans son propre cou avec ses ongles. Elle semblera quelque peu engourdie le matin.

Ce processus continuera pendant trois nuits consécutives jusqu'à son accomplissement aux premières heures du dimanche 10 juin. Au crépuscule, à 21 h 10, la mutation achevée, les jeunes filles se lèveront et s'empareront du bateau après le départ de Nils et d'Amélia. Les vampires néophytes demeureront impuissants dans les recoins obscurs de leur cabine jusqu'à la nuit.

A 5 miles des côtes turques et du petit port de Selefko, à 18 h 45, Amélia donnera l'ordre de jeter l'ancre. Trois lourdes malles contenant l'équipement dont Nils a besoin, seront extirpées de la cale et placées dans le canot à moteur. Avant que le bateau ne soit mis à la mer, Amélia y conduira la fille de l'ambassadeur et cinq des filles restantes. En voyant les filles pour la première fois, l'équipage aura du mal à contrôler sa frayeur. Le capitaine informera Amélia qu'il effectuera un rapport complet aux autorités et à son père une fois au port de Dortyo. Elle lui répliquera qu'il en a le privilège et descendra dans le canot avec Nils et leurs victimes en catatonie. Le canot s'éloignera en direction de la côte à 19 h 30. Le capitaine Colper, dans la crainte d'un sabotage, ordonnera de lever l'ancre immédiatement et d'entamer une fouille complète du navire en commençant par le pont des cabines et les soutes du cargo. Les "corps" de quatre filles seront découverts et déposés à l'infirmerie du navire en attendant une inhumation décente en mer.

A 21 h 10, au coucher du soleil, débutera à bord du navire un cauchemar dépassant en horreur tout ce qu'a jamais pu expérimenter un marin. Les quatre "mortes-vivantes" se lèveront et se délecteront à la réalisation des ordres reçus. La plus âgée se rendra à grands pas sur la passerelle, bousculera le capitaine et précipitera l'homme de gouvernail par un hublot. Deux autres tiendront en respect l'équipage de service dans la salle des machines tandis que la dernière parcourra les ponts supérieurs afin d'empêcher toute contre-attaque de la passerelle. Une fois le contrôle du navire assuré, le vampire de la passerelle dirigera le bateau au nord, vers la côte.

Après avoir tenté en vain de raisonner cette femme apparemment dérangée, le capitaine quittera la passerelle pour se rendre à sa cabine. Il tirera de son coffre-fort un colt 45, le chargera et retournera sur la passerelle. Après avoir donné un ultime avertissement à la jeune fille, il lui tirera une balle en pleine poitrine. Visiblement cela ne lui fera aucun effet, malgré un jet puissant de sang et de tissus organiques qui éclabousseront la cloison derrière elle. Elle éclatera alors d'un rire hystérique découvrant pour la première fois ses crocs. Elle semblera quelque peu désappointée qu'on la laisse seule sur la passerelle après cette démonstration.

Le capitaine enverra un message radio déclarant que son bateau est attaqué par des démons issus tout droit de l'enfer. Si les Investigateurs sont en mer à cet instant, ils entendront le message où qu'ils soient, et pourront parler au capitaine pendant cinq minutes avant que l'un des vampires ne se souvienne de détruire l'antenne.

A 22 h 51, le maire de Selefko, quittant son bureau pour un repas bien mérité, assistera horrifié à la course suicidaire d'un grand bateau entrant à toute vitesse dans la baie. Il aura tout juste le temps de retourner dans son bureau pour y prendre une fusée de signalisation et la tirer. Comme pour répondre à la fusée, la trompe du bateau se mettra à mugir bruyamment, réveillant tout le village.

"L'Etoile du Matin" heurtera de plein fouet la rive, se renversera de côté sur le rivage et se brisera en deux. L'inondation de la salle des machines fera exploser les chaudières du bateau, tuant toutes les personnes présentes à l'intérieur excepté les deux "mortes-vivantes".

Le capitaine ordonnera à l'équipage d'abandonner le navire immédiatement après le choc. Une fois le bateau échoué, les quatre "mortes-vivantes" seront libres de faire ce qu'elles veulent à Lamos.

A terre

Après avoir quitté "L'Etoile du Matin", Nils ordonnera au pilote du canot de se diriger vers l'embouchure de la rivière Busukche, au nord-ouest de leur position. Le canot filera à sa vitesse de pointe de 15 nœuds contre un courant opposé de 5 nœuds. Le canot traversera la rivière assez facilement mais attirera l'attention de la population par le bruit de son moteur.

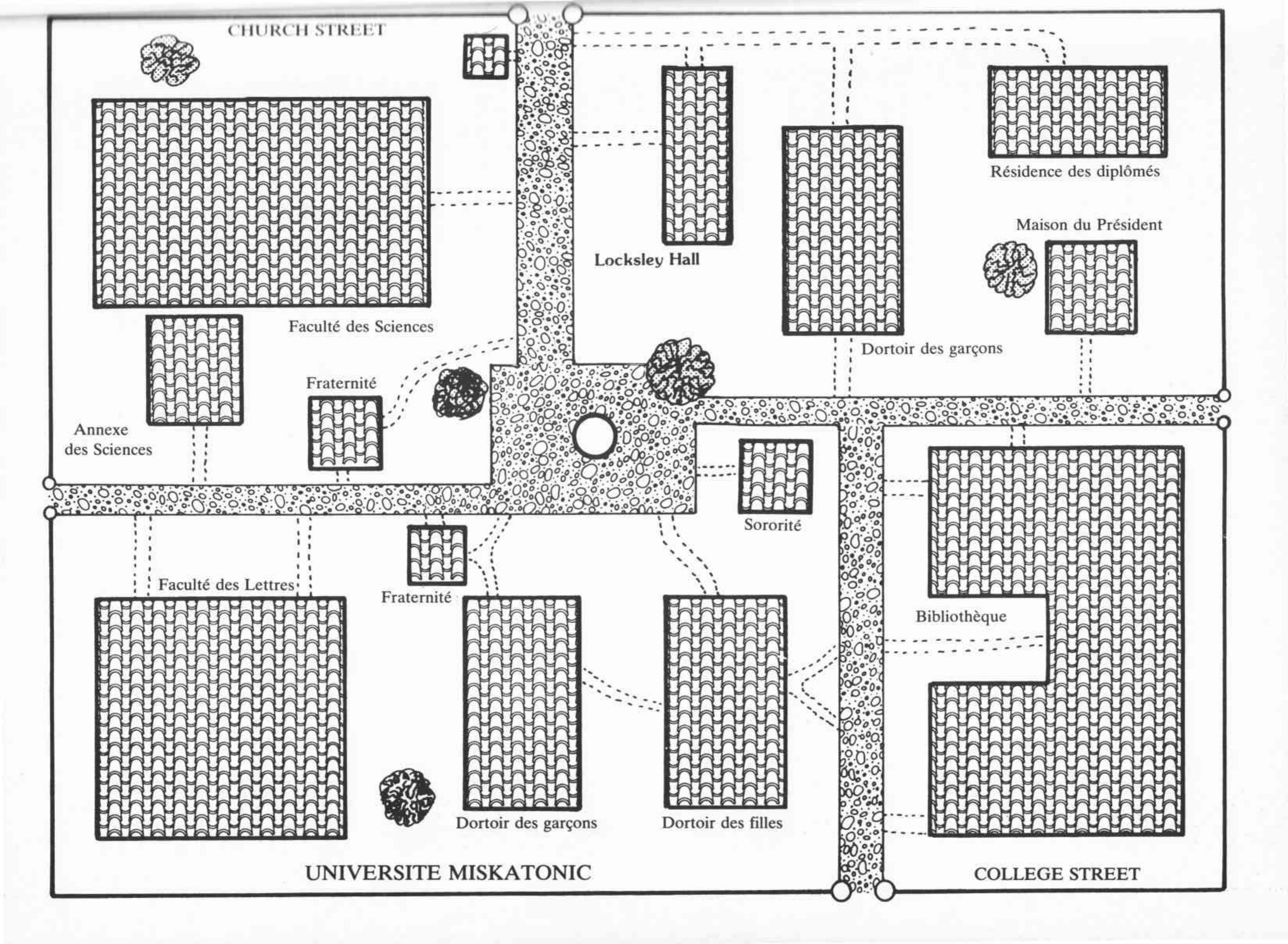
Note d'enquête : Les Joueurs pourront apprendre la remontée de la rivière par le canot auprès des paysans.

La destination ultime de Nils est la cité de Karaman, située à 40 heures en amont de la rivière. Ils y arriveront le lundi 11 juin à 11 h 30. Nils restera à Karaman pour 48 heures afin d'y trouver de la nourriture, des montures et autres fournitures, ceci grâce à de nombreux bakchich (pourboires). A la fin de ses préparatifs, Nils se préoccupera du sort du marin qu'il a envoûté pour piloter le canot.

Il est bien dans l'intention de Nils de tuer le marin et il n'a fait aucune tentative pour lui cacher son projet et sa destination ultime. Toutefois, à la dernière minute, l'homme réussira à se libérer de l'emprise psychique qui le retient et disparaîtra dans les rues encombrées. Nils n'aura pas le temps de le poursuivre et devra continuer son chemin sans s'occuper de ce détail.

Note d'enquête : Au moment où les Investigateurs arriveront, le marin aura été arrêté et jeté en prison. La quasi totalité du plan de voyage de Nils pourra leur être révélé par le marin s'ils parviennent à le sauver ou à le tirer de prison grâce à une caution.

Nils quittera Karaman à 8 h le mercredi 13 juin en compagnie de trois cavaliers, de ses cinq sacrifiées, de la fille de l'ambassadeur irakien et, bien sûr, d'Amélia. Chevauchant vers le nord-ouest, le groupe passera les


CHURCH STREET
Résidence des diplômés
Maison du Président
Locksley Hall
Faculté des Sciences
Dortoir des garçons
Fraternité
Annexe
des Sciences
Sororité
Faculté des Lettres
Fraternité
Bibliothèque
Dortoir des garçons
Dortoir des filles
UNIVERSITE MISKATONIC
COLLEGE STREET

contreforts de la chaîne de montagnes du Sultan Daqlari, couvrant seulement 75 km en trois jours. La nuit du vendredi 15 juin, le groupe perdra l'un de ses membres suite aux sacrifices obligatoires de Nils. Les cavaliers, auxquels ce genre de pratique n'est pas totalement étranger, monteront lugubrement la garde. Tard dans l'après-midi du samedi, le groupe atteindra les pentes de la montagne Alacadaq (A-la-ka-dak), un pic de sinistre réputation dans les traditions locales. D'après les contes de vieilles femmes, la montagne serait connue sous le nom de Kadaq, et il subsiste à sa base les ruines d'une ville incroyablement vieille. Si l'on se fie aux vestiges des portails, ceux-ci ne semblent pas avoir été bâtis pour des êtres humains. Dans le dialecte local, la ville est appelée Kadath.

Nils renverra ses compagnons qui retourneront dans leurs montagnes, et entreprendra l'ascension vers l'entrée secrète du sanctuaire de l'Œil du Serpent.

Une nuit sur la montagne Alacadaq

Le but final de Nils est un ancien temple enfoui près du sommet de la montagne Alacadaq. Il s'agit d'un complexe caché de tunnels creusés au cours du règne, long d'un million d'années, du peuple Serpent. Il existe une entrée, d'accès facile, à 1.800 m d'altitude, mais ce chemin conduit au cœur d'un repaire de dholes. La véritable entrée est cachée dans une fissure à 2.100 m d'altitude. Après une brève descente, il existe un étroit sentier qui s'enfonce dans la montagne suivant un angle de 50° et sur une distance de 60 m.

Note d'enquête : Grâce à des jets réussis de Chance, Baratin et d'Alarme, les Investigateurs trouveront à proximité de la montagne Alacadaq, un guide qui connaît le bon chemin menant au temple caché et qui ne les laissera pas tomber là pour y mourir. S'ils essaient de trouver l'entrée du temple sans guide, ils ne trouveront que l'entrée évidente. Une fois qu'ils atteindront l'entrée véritable du temple, il leur faudra une heure et demie de patient travail avec des cordes et des pitons pour y pénétrer sains et saufs. Des entrées ou sorties plus rapides peuvent être effectuées grâce à des jets de Grimper réussis : deux minutes pour entrer, cinq minutes pour sortir avec un jet de Grimper chaque minute. Rater un jet de Grimper signifie la chute au pied du puits et la perte d'un point de vie par trois mètres de chute.

Le puits d'entrée conduit à la plus au sud des cinq pièces qui sont espacées régulièrement autour du sanctuaire. La chambre centrale est pentagonale avec un toit pyramidal. La plupart des caves voûtées sont constellées d'incrustations de métal et de cristaux.

Des pierres noires assemblées de façon inquiétante tracent sur le sol des dessins divers et des runes. Un dais central de pierre verte striée domine la chambre. En son centre, orienté sur son axe principal vers le nord magnétique, se trouve l'Œil du Serpent. Il s'agit de l'un des pôles de l'ancien art thaumaturgique du Peuple Serpent et du but de Nils. C'est là qu'il captera les forces inimaginables qui transformeront la glaise humaine de son corps en réceptacle propre à accueillir l'esprit qui réside actuellement en lui.

La purification du sanctuaire prendra six jours entiers pour s'accomplir avant que l'unification des pouvoirs de la Terre et du Ciel ne puissent avoir lieu. Les sacrifices sont inutiles pour un tel travail. En tenant compte du fait que Nils et Amélia y prennent part, tous les préparatifs, y compris la construction des sigiles et pentacles appropriés, seront achevés le jeudi 19 juin.

Pendant ce laps de temps, Nils ne quittera pas le sanctuaire. Il consacrera ses jours à des tâches domestiques telles balayer et nettoyer les pièces et artéfacts du temple déserté. A la nuit, il présidera des cérémonies qui n'auront pas été entendues en ces lieux depuis cinq millénaires, sa voix se brisant et croassant alors qu'il émettra des sons inhumains. Amélia sera au repos le jour, suivant son nouveau style de vie, et la nuit elle sortira en pleine possession de son pouvoir pour répandre l'horreur sur les villages et hameaux environnants. En plus de satisfaire son propre appétit sanguinaire, elle en profitera pour ramener à Nils des victuailles plus normales, quand et comme il en aura besoin.

Note d'enquête : Si les Investigateurs cherchent des guides parmi les villageois, ils trouveront un accueil beaucoup plus chaleureux en insistant sur le fait qu'ils sont venus détruire les vampires.

Nils commencera son rituel final à 16 h 30 le vendredi 22 juin. Il se placera, les bras en croix, sous le triangle encerclé situé au-dessus de l'Œil du Serpent. Après avoir accompli différents cercles autour de Nils et des cinq sacrifiées, Amélia érigera les barrières nécessaires autour d'elle-même et commencera le rituel sacrificiel que Nils lui aura appris. Le POUvoir résultant de chaque sacrifice formera et renforcera la matrice centrale. Chaque sacrifice nécessitera au moins deux heures et ils devront tous être achevés avant 3 h 59 au matin du solstice d'été. C'est seulement à cet instant que le sanctuaire peut être déclenché à son maximum de pouvoir.

Des barrières particulières sont nécessaires à Amélia, à cause de l'attraction d'un nombre excessif d'esprits venus se nourrir auprès des fuites d'énergie du champ. Elle doit rester libre d'accomplir les sacrifices et le rituel. Elle devra toutefois entrer dans un pentacle protecteur, le fermer et l'exorciser avant l'invocation au sanctuaire. L'invocation accomplie, tous les esprits attirés seront saisis d'une frénésie "alimentaire" et attaqueront tout être vivant se trouvant dans un rayon de 15 km autour de la montagne.

Du fait que le POUvoir canalisé est celui de Yig, ces esprits inférieurs se matérialiseront sous la forme d'un tapis de serpents, des aspics et des cobras pour la plupart. Ils sembleront sortir en rampant du sol, jaillissant de tous les sites non consacrés et principalement des anciens cimetières. Sous leur apparence de serpents ce sont des esprits. Leur attaque est psychique. Chaque

Investigateur devra faire un jet de résistance de POU contre un POU de 18. Si un Investigateur rate son jet, il sera instantanément submergé par une vague de serpents sifflant et se tortillant. Il mourra rapidement, hurlant d'effroi. Les Investigateurs qui auront réussi à repousser l'attaque psychique devront quand même faire un jet de SANté mentale ou perdre 1D10 points de SAN. Si l'un des personnages est tué par les serpents, la perte potentielle de SANté mentale s'élèvera à 1D20.

Il y a un avantage à cette mer de serpents. Les cavernes inférieures qui abritent les dholes seront vides pour les 48 heures suivantes. Même les dholes ne peuvent équitablement faire face à tant d'esprits. Ceci permettra aux Personnages d'utiliser la porte du bas pour entrer ou sortir du sanctuaire.

Quelques éléments du mythe

Il y a de cela plusieurs millions d'années, alors qu'intervenait la première division entre les hommes et les chimpanzés, des races antiques parcouraient la surface de la terre. Parmi ces êtres et ces races se trouvaient de puissantes et savantes entités que la légende nous a fait connaître sous le nom de Grands Anciens.

L'une de celles-ci se nommait Yig, connu plus tard sous le nom de Père des Serpents. Mais Yig est bien plus que le père des serpents. Il fit de nombreuses expériences sur les bêtes du monde et il est tout à fait probable que l'humanité soit le résultat d'un coup d'essai. Il est certain que les nombreuses formes de vie rampantes, puantes et lépreuses doivent leur existence à son imagination insensée.

Il y a plus d'un millénaire, il conçut dans sa vanité le projet de créer pour lui-même un groupe de guerriers serviteurs. Dans son esprit, il les percevait comme des entités individuelles puissantes qui le serviraient sans poser de questions dans les guerres sauvages dont il percevait l'imminence entre les Grands Anciens.

Kingu fut le premier créé. Le chef et le plus puissant des Guerriers Dragons, sa forme était celle d'un homme serpent doté de grandes ailes de cuir et de terrifiants crocs jaillissant de sa mâchoire supérieure.

Ensuite vint Boresh, un taureau ailé aux cornes de flammes. Il pouvait descendre des cieux afin d'encorner ou piétiner ses ennemis, les laissant se consummer par le feu élémentaire qui brûle sur ses cornes.

Sstushii fut le suivant, un autre homme serpent se consacrant à l'étude des machines de guerre.

Puis vint Choara, au corps de scorpion et au torse d'homme.

Nergal avait la forme d'un lion mais tenait debout et parlait d'une voix douce.

Foret le Muet avait la tête d'un taureau et le corps d'un homme.

Puis vint Humhabku, le plus grand des guerriers, énorme, aux formes pesantes et frustes.





Kallich le Roc avait de grandes ailes pour chevaucher les tempêtes qu'il commandait.

Dra'aka, la compagne de Yig, pouvait à volonté prendre des formes humaines ou de serpent. Elle contrôlait la flamme élémentaire.

Amnuris le Sauvage à tête de loup, portait la malédiction du lycanthrope.

Et Maruya, le cerf ailé, maîtrisait la furie du vent.

En chacun de ses guerriers, le grand Yig versa le POUvoir de milliers et de milliers de sacrifices, ce qui devait les rendre invulnérables au combat. Après avoir appris la perfidie auprès des shoggoths, il lia l'essence de chacun de ses serviteurs à des statues de cuivre qu'il enchâssa dans un plateau ovoïde au centre duquel il disposa une réplique de lui-même afin de s'assurer leur contrôle ultime. En utilisant les statues et le disque, l'âme de chaque guerrier pouvait être arrachée à sa chair et placée dans la réplique de cuivre.

Et pourtant, ce moyen de contrôler les puissants guerriers fit la preuve de son inutilité car les ennemis de Yig devinèrent son utilisation et trouvèrent le moyen de le voler. C'est ainsi qu'au moment approprié de la bataille, l'âme de chacun des puissants guerriers fut emprisonnée.

Yig fut alors rejeté dans les régions infernales de l'abysse glacé entre les univers.

Les statues de cuivre contenant les âmes de ses serviteurs ne pouvaient pas être détruites. Aussi, le disque qui aurait permis aux âmes de s'échapper fut retiré et jeté dans les profondeurs de l'océan. La statue de Yig passa quant à elle entre de nombreuses mains, bien souvent comme objet de culte, avant d'être déposée dans la Vallée des Rois, à l'intérieur de la tombe de Toutankhamon.

Avant que l'emplacement de la tombe ne s'efface de la mémoire des hommes, elle fut pillée et la statue à nouveau volée. Elle ne partit pas bien loin puisqu'elle tomba des mains du pilleur de tombes lorsque celui-ci s'écrasa au pied des hautes falaises qui encadrent la vallée.

Elle resta là, logée dans une crevasse, cachée durant trois mille ans avant que le destin, chose capricieuse au possible, ne la fit découvrir par le professeur Duprey de l'université Miskatonic.

Le disque qui permet de contrôler l'âme des Guerriers Dragons connut pendant ce temps un parcours curieux avant d'aboutir entre les mains d'Amonna Sowenda, homme serpent et Shaman (pour de plus amples renseignements sur Sowenda, voir "Terreur sur Arkham", une autre publication de TOME).

Yig, Père des Serpents

Description : Quand il est incarné ou invoqué de façon appropriée, Yig apparaît sous la forme d'un dragon oriental d'une taille gigantesque. Ses couleurs vont du vert émeraude au bronze orné de rouge. Il fut vaincu par les Autres Dieux qui utilisèrent ses pouvoirs pour forger le visage de l'Univers Matériel. Ses capacités de réflexion ont été supprimées par les sorts qui le retiennent esclave des Autres Dieux. Son seul espoir de libération : les machinations de ses serviteurs, dont les agissements permettraient la rupture des liens qui le retiennent hors de notre univers.

Culte : S'ils existent, il n'y a que peu d'adorateurs actifs de Yig qui soient encore en vie au sein des races humaines ou inhumaines. Les agents des Autres Dieux les suppriment sans repos au travers des âges de peur que la stabilité de l'univers ne soit compromise et que la guerre ne reprenne. Dans leurs pratiques, les sorciers adorateurs sont, soit très prudents, soit complètement insensés.

Ceux qui recherchent les faveurs de Yig le font afin d'obtenir la capacité de causer des transformations directes dans le monde matériel, à l'inverse des autres formes de magie habituellement cérébrale, illusoire et aux effets communicatifs. Si le sorcier parvient à apaiser et à gagner les faveurs de l'Ancien endormi, il obtiendra alors la création de tout ce qu'il veut : des richesses, des serviteurs en tous genres, des objets magiques et même des portails dimensionnels. L'invocateur doit utiliser ces dons de façon sage et suivant le but qui leur est assigné car la colère de Yig est bien plus grande que sa générosité. Le même genre de "cadeaux" est utilisé pour détruire ceux qui trahissent sa complaisance.

Le seul moyen d'adorer Yig est de lui faire des sacrifices d'êtres vivants. Une fraction importante de sa force créatrice a été insufflée aux formes vivantes afin de leur permettre de créer d'elles-mêmes de nouvelles vies. Il apprécie le retour, somme toute juste, de son pouvoir perdu, grâce au rituel sacrificiel qui lui permet de regagner de sa force disparue. Du fait que l'homme est la forme de vie la plus développée sur cette Terre, c'est elle qui a le plus grand rendement, et de par là même la plus appréciée. Les sacrifices doivent être effectués à la pleine lune ou à la nouvelle lune.

Il faut être particulièrement équilibré et persuasif pour faire des affaires avec Yig et continuer à vivre. Les malentendus sont rapidement sanctionnés par la destruction immédiate de toute personne présente dans une crise de colère apocalyptique. On ne doit pas tenter de changer un seul terme du marché, et les circonstances atténuantes ne sont jamais accordées. Abdul Alhazred l'a appris à ses dépens. Le contact est toujours réalisé au travers d'avatars de Yig.

Caractéristiques : Du fait qu'il se trouve en chacun des participants et qu'il est enchaîné par les sorts de ses ennemis dans une somnolence artificielle, Yig ne peut pas directement apparaître devant ceux qui osent ou sont assez fous pour l'invoquer. Ce qui apparaît est un avatar — une ombre sympathique ou une projection de l'original. L'avatar assume la forme de dragon de l'original à l'exception de la couleur. La couleur reflète l'attitude émotionnelle prédominante de l'avatar. Une des-

cente du spectre vers le rouge indique le déplaisir et l'approche de la condamnation. Les avatars sont capables en cas d'exaspération, de cracher n'importe quoi, du venin à l'éclair.

La foule d'esprits accompagnateurs qui sont présents lors de toute manifestation du pouvoir de Yig prennent la forme de serpents. L'avatar semblera arriver sur un tapis de serpents, soufflant et crépitant d'énergies ioniques. Du fait que ces serpents ne sont pas réels, ils prendront des formes différentes suivant l'endroit du monde où l'on se trouve. Ils apparaissent généralement sous la forme du serpent le plus venimeux de la région : cobras, vipères à cornes, mambas noirs, etc.

Les caractéristiques de l'avatar

FOR 30	CON 120	TAI 28	INT 24	POU 30
DEX 21	APP 18	EDU 92	SAN 8	PV 120

ARMES : morsure/griffes : 85 % 1D100 ; crachat : 100 % variable.

Kingu, guerrier dragon

Description : Kingu fut le premier des guerriers dragons créé par Yig pour la guerre déclarée contre les Autres Dieux. Il est un peu plus intelligent que les autres guerriers dragons, qui, en tant que machines de guerre, reflètent la simplicité primitive de la rage de Yig. Son intelligence accrue s'avère être une faiblesse car elle affaiblit sa volonté et lui coûta le combat psychique au terme duquel Kingu et les autres furent liés et leur âme arrachée de leur corps (tués, en termes plus crus).

Caractéristiques : Kingu fut le premier créé et le plus puissant en POUvoir des guerriers dragons. Il a la forme d'un homme serpent, il est doté, de plus, de grandes ailes de cuir et de crocs jaillissant de sa mâchoire supérieure. C'est la forme que Nils prendra s'il réussit sa cérémonie au Sanctuaire.

FOR 30	CON 45	TAI 25	INT 30	POU 65
DEX 35	APP 24	EDU 67	SAN 1D4	PV 85

ARMES : griffes : 85 % 1D10 ; morsure : 95 % 1D10.

Les autres guerriers dragons

Boresh

Description : Un taureau ailé aux cornes de flammes, qui descend du ciel pour encorner ou piétiner ses ennemis, les laissant se consumer par le feu élémentaire qui brûle sur ses cornes.

Caractéristiques : Une fois qu'il a réussi à encorner un adversaire, il l'enflammera grâce au feu élémentaire de ses cornes. La flamme élémentaire brûle 30 minutes, consumant un point de TAIlle par minute. Ce feu ne peut être éteint qu'en l'étouffant pendant une minute ou grâce à une lutte de POUvoir. Chaque minute de temps de combustion restant équivaut à un point de POUvoir qu'il faut vaincre. Chaque perte d'un point de TAIlle équivaut à cinq points de dommages.

FOR 60	CON 85	TAI 49	INT 9	POU 51
DEX 15	APP 7	EDU 42	SAN 10	PV 98

ARMES : piétinement : 90 % 4D6 ; flamme (voir ci-dessus).

Ssrushii

Description : Ce guerrier dragon fut, à la différence de Kingu, le prototype du Peuple Serpent. Il est remarquable de par son intelligence, mais son créateur contrebalança ceci en lui insufflant des tendances véritablement homicides qui effacent toute autre considération. Si on lui en donne l'occasion, il emploiera la technologie présente la plus performante contre ses propriétaires.

Caractéristiques : Ssrushii utilisera son arc en l'absence d'artillerie plus attirante. Si les opposants s'approchent dans un rayon de moins de 18 mètres, il dégainera son épée et tombera, saisi d'une furie démente, sur les attaquants.

FOR 30	CON 45	TAI 25	INT 30	POU 30
DEX 35	APP 3	EDU 120	SAN 2	PV 43

ARMES : griffes : 85 % 1D10 ; morsure : 95 % 1D12 ; arc : 78 % 3D6.

Choara

Description : Choara est le prototype de l'homme scorpion, utilisé par les Autres Dieux pour protéger leurs territoires sacrés sur cette Terre. Il apparaît sous la forme d'un énorme scorpion noir avec la tête, les bras et le torse d'un homme, il faut rajouter à ceci la présence, à la place de la peau, d'un exosquelette faisant office d'armure.

Caractéristiques : La forme de scorpion confère une extrême mobilité sur terrains accidentés et sur les obstacles. En dépit de cela, lié par les sorts qui le contrôlent, lui et sa progéniture, Choara ne poursuivra pas un ennemi en fuite. Seuls les individus qui dépasseront une certaine limite seront attaqués. Il obligera les contrevenants à revenir sur leurs pas et ceci pour les deux premières incursions. La troisième tentative entraînera une attaque violente jusqu'à ce que l'objet ait fait demi-tour ou soit détruit.

FOR 26	CON 55	TAI 32	INT 12	POU 48
DEX 24	APP 3	EDU 14	SAN 6	PV 32

ARMES : queue : 75 % 2D6 + poison ; lance : 85 % 3D6.

Nergal

Description : A la forme d'un lion bipède aux proportions imposantes. Du fait de la faible mobilité de ses pattes antérieures, il est réputé pour son maniement de la masse.

Caractéristiques : Avec Ssrushii, Nergal est le plus cérébral des guerriers dragons, préférant jouer au plus fin avec ses ennemis. En dépit de son apparence fière, il a une très belle voix et des manières raffinées. Il tentera de l'emporter sur quiconque l'écoutera par une attaque

de "Baratin". Il usera de son avantage pour 1D10 minutes ou jusqu'à ce qu'il puisse repérer un point faible qu'il exploitera alors.

FOR 35	CON 65	TAI 25	INT 16	POU 42
DEX 15	APP 14	EDU 112	SAN 2	PV 86

ARMES : masse : 60 % 4D6 ; morsure : 95 % 1D6.

Faret

Description : Faret est le classique minotaure doté d'un bas niveau intellectuel. Strictement incapable de communication orale, il doit avoir recours à la gestuelle ou à l'écriture quand il en a la possibilité. Du fait de son apparence, cette occasion se présente rarement. Une tête de taureau sur un corps humain bien bâti.

Caractéristiques : Faret est également soumis à la règle des trois chances. Il tentera de dire à quelqu'un ce qu'il en attend deux fois. Au troisième échec, il attaquera. Il utilisera n'importe quel objet disponible comme arme.

FOR 40	CON 55	TAI 20	INT 10	POU 50
DEX 28	APP 4	EDU 12	SAN 4	PV 63

ARMES : massue : 84 % 3D6 ;
piétinement : 80 % 3D6.

Humhabku

Description : Un géant humanoïde énorme, laid, stupide et cracheur de feu. Il n'y a rien d'amusant à sa stupidité et à son énormité lorsqu'il est en vue.

Caractéristiques : Humhabku est attiré par les bruits intéressants, le mouvement et le feu des petites armes. Lorsqu'il localise leur source ou qu'il éprouve de la douleur suite à cette même source, il attaque. Il est programmé pour détruire l'homme et ses œuvres. Il tentera de les niveler en les écrasant du pied, en les broyant dans un poing de la taille d'une Packard ou en crachant du feu comme un lance-flamme. L'attaque par le feu peut être effectuée tous les trois tours. Ceci reflète le temps de réaction de Humhabku avant qu'il comprenne que la dernière attaque était insuffisante.

FOR 200	CON 250	TAI 95	INT 2	POU 58
DEX 5	APP 2	EDU 4	SAN 3	PV 300

ARMES : frapper du pied : 65 % 1D100 ;
feu : 85 % 1D20.

Kallick

Description : Un énorme vautour (Roc), qui invoque des tempêtes comme capacité offensive principale.

Caractéristiques : Il a besoin de la présence d'humidité et de chaleur pour générer une tempête. Le temps requis est calculé en effectuant la réciproque, exprimée en secondes, de la température et de l'humidité relative, soustraites de 100.

Exemple : Temp. 75°, HR 65 %.
100° – 75° = 25°, 100 % – 65 % = 35 %.
25 + 35 = 60 secondes jusqu'à son arrivée.
Durée : 1D100 minutes.
Dégâts : 1 point par minute d'exposition.

FOR 30	CON 45	TAI 70	INT 6	POU 54
DEX 6	APP 2	EDU 13	SAN 4	PV 48

ARMES : griffes : 65 % 3D6 ; tempête (voir ci-dessus).

Dra'aka

Description : Au repos, elle a l'apparence d'une belle femme réservée aux cheveux roux. Elle explose dans une conflagration de flammes élémentaires (décrites ci-dessus), lorsqu'elle est enragée, effrayée ou attaquée et prend alors sa véritable forme, celle d'un dragon chinois composé de cette même flamme.

Caractéristiques : Une fois en configuration d'attaque, il n'y a que peu de choses que la cible puisse effectuer physiquement. Les armes à projectiles ne font qu'1/5 de leurs dégâts. Les armes tranchantes ou à percussion ne font qu'1/3 de leurs dégâts avant incinération. Les armes explosives font plein dégât, explosant au contact. Les dommages équivalent aux points de CON restants éteindront la flamme, laissant une jeune femme inconsciente à la merci de sa trajectoire de vol et des aventuriers encore en vie.

Note : Les premières statistiques se rapportent à la forme humaine.

FOR 11	*CON 175*	*TAI 10*	*INT 8*	*POU 52*
DEX 28	*APP 18*	*EDU 9*	*SAN 8*	*PV 24*
FOR 44	*CON 175*	*TAI 32*	*INT 8*	*POU 52*
DEX 28	*APP 6*	*EDU 9*	*SAN 3*	*PV 160*

ARMES : morsure : 65 % 3D6 + flamme ;
flamme 75 % (voir plus haut).

Amnuris

Description : C'est le prototype du loup garou. Il a la forme d'un bipède couvert de fourrure noire et une tête de loup. Une tache blanche en forme de pentagramme est visible sur sa poitrine.

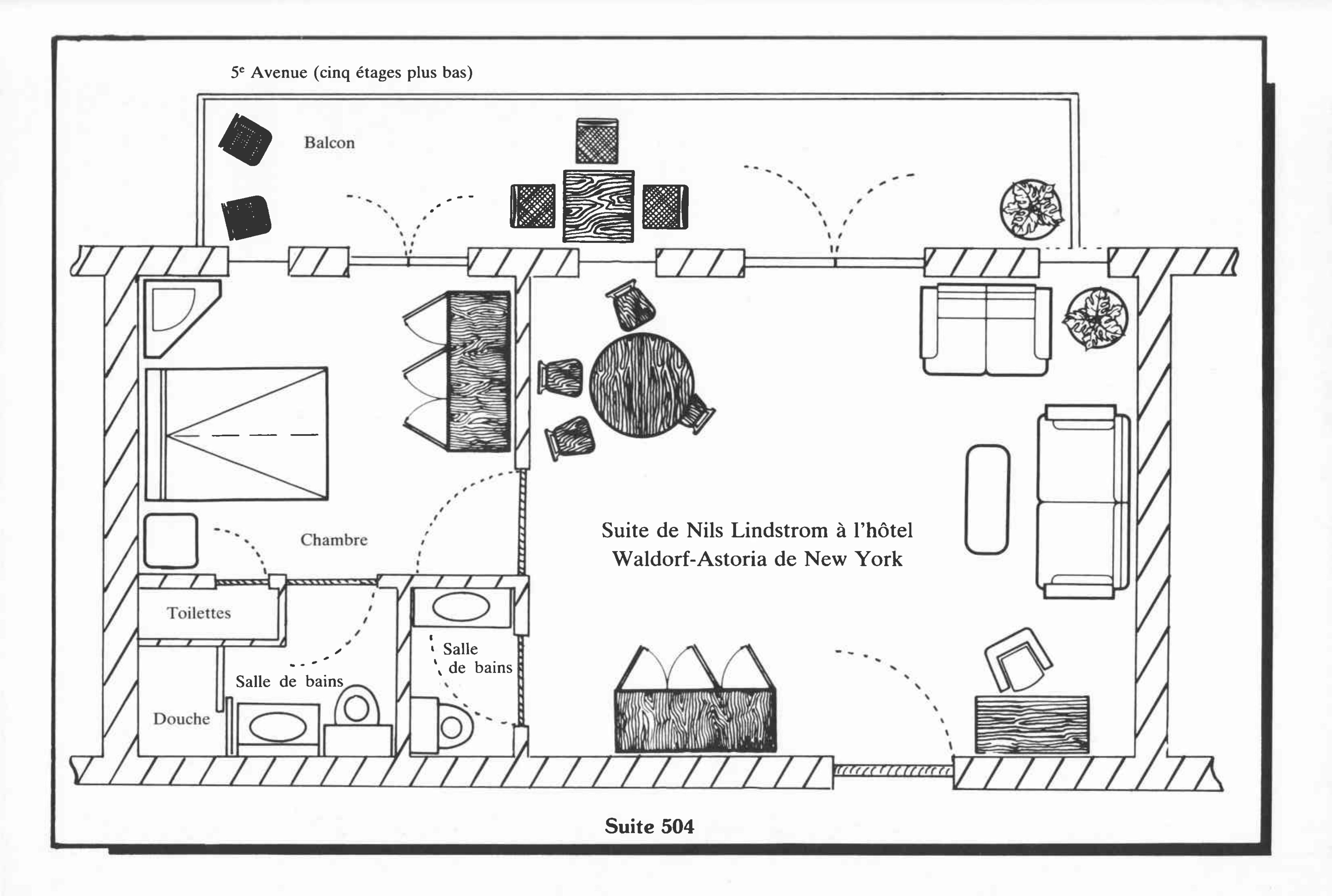
Caractéristiques : Il combattra de manière calculée jusqu'à ce qu'il soit blessé : il devient alors fou furieux. Avant de devenir fou furieux, il tentera de mordre toute proie ou assaillant, lui transmettant ainsi la malédiction lycanthropique. Régénère un point de dégâts par round. L'argent fait triple dégât.

FOR 38	CON 50	TAI 21	INT 7	POU 53
DEX 28	APP 3	EDU 5	SAN 2	PV 62

ARMES : morsure : 80 % 3D6 + lycanthropie.

Maruya

Description : Maruya est un démon du vent. Il apparaît sous la forme d'un cerf ailé doté d'une queue de flammes élémentaires. Un vent violent souffle constamment à sa proximité et la force de ce vent grandit en même temps que sa fureur. Il atteindra la violence d'une tempête avant qu'il n'attaque qui que ce soit, et à cet instant, des éclairs seront visibles entre ses bois.


5e Avenue (cinq étages plus bas)
Balcon
Chambre
Toilettes
Salle de bains
Douche
Salle
de bains
Suite de Nils Lindstrom à l'hôtel
Waldorf-Astoria de New York

Suite 504

Caractéristiques : Maruya s'en tient également à la règle des trois et enjoindra par deux fois aux attaquants de se retirer. Chaque avertissement sera accompagné d'une augmentation de la force du vent. Il n'y a pas de troisième avertissement, juste une attaque sauvage.

FOR 76	CON 100	TAI 100	INT 8	POU 52
DEX 9	APP 4	EDU 6	SAN 8	PV 120

ARMES : coup de cornes : 85 % 30D6 ;
vent (automatique) : 4D6.



Création de personnages, étudiants à Arkham, Mass

Note : L'université de Miskatonic fait partie du cercle des vieilles universités prestigieuses des Etats de l'Ouest. Il est logique que la majorité des étudiants qui y suivent des cours soient issus de familles plutôt riches. Afin de déterminer la situation financière d'un étudiant, jeter 1D100.

- *1-5 % : Sans le sou. La totalité de l'enseignement et de la pension est payée par des bourses et des subventions. Aucun argent de côté.*
- *6-20 % : Pauvre. Etudes et pension sont payées par des bourses et des subventions. 1D6 $ d'argent de poche par semaine.*
- *21-60 % : Revenu moyen. Etudes et pension sont payées par les parents. 1D6 $ d'argent de poche par semaine. 1D100 $ d'économies.*
- *61-90 % : Revenu important. Etudes et pension sont payées par les parents. 1D20 $ d'argent de poche par semaine. 1D1.000 $ d'économies.*
- *91-99 % : Riche. Etudes et pension sont payées, soit par les parents, soit par l'étudiant lui-même. 1D100 $ de revnus par semaine (rentes sûres, investissements, etc.). 3D1.000 $ d'économies.*
- *100 % : Fabuleusement riche. L'argent n'a aucun intérêt. 1D1.000 $ par semaine. 1D10.000 $ d'économies.*

Revenus supplémentaires

En plus de leur argent de poche, les personnages peuvent travailler quelques heures par semaine dans les environs d'Arkham, afin de se procurer des revenus supplémentaires qui peuvent être supérieurs ou inférieurs à leur argent de poche. Tous ces jobs sont payés comptant par travail effectué. Si le personnage n'effectue pas le nombre d'heures requis, il/elle ne sera pas payé. De plus, le fait de ne pas se présenter à son travail risque d'en entraîner la perte. Manquer une convocation nécessitera un jet de "Baratin" pour conserver son job. En manquer une seconde dans les sept jours suivants nécessitera un jet de "Baratin" divisé par deux. Manquer trois fois dans la semaine (ou toute autre négligence dans le service) entraînera la perte automatique du job.

Salaire/ semaine	Job	Horaires
2 $	Distributeur de journaux. Le personnage est sensé avoir lu un journal par jour.	5 h 30 à 6 h 15 7 jours/semaine
5 $	Aide restaurateur. Le personnage est sensé connaître toutes les rumeurs qui circulent dans la ville.	19 h à 22 h 5 jours/semaine
Variable	Assistant. Obligation d'avoir 60 % en connaissance de la matière enseignée. Tarifs : 60-70 % - 2 $/semaine. 71-80 % - 3 $/semaine. + 80 % - 5 $/semaine.	17 h 30 à 19 h 30 3 jours/semaine
0 $	Bénévoles travaillant dans un hôpital ou une maison de handicapés. Pas de bénéfices pécuniaires, mais 15 % de bonus dans les compétences de communication avec les personnes connaissant déjà les activités du personnage bénévole. 5 % de bonus dans les compétences de communication avec les professionnels, pour toute question en rapport avec leurs compétences. (Par ex. les personnages travaillant dans un hôpital reçoivent + 15 % en "Baratin" avec un agent de police d'Arkham qui les a vus travailler à l'hôpital et + 5 % en "Discussion" avec un chirurgien de Londres).	8 heures 1 jour/semaine

Style de vie des personnages et coûts associés

Gîte et couvert

Dortoirs : Les frais de dortoirs à Miskatonic sont sensés être payés par les bourses, les subventions, les parents ou l'étudiant au début de chaque semestre. Le prix en est fixé à 225 $ le semestre et comprend les études et le couvert (150 $ pour les études uniquement).

Les dortoirs à UM (Université Miskatonic) sont de trois types :

1) Les étudiants de première année vivent dans des dortoirs de 8 personnes qui se partagent les lits et la salle de bains.
2) Les étudiants de deuxième année et les cadets vivent dans de plus petites chambres de deux personnes seulement. La salle de bains est partagée par 8 personnes.
3) Les étudiants de dernière année et les licenciés ont des chambres individuelles dotées de bureaux. La salle de bains est partagée par 8 personnes.

Les étudiants en dortoirs doivent être chez eux à 22 h 30. Les portes sont fermées à 23 heures.

Tous les étudiants en dortoir prennent leurs repas à la cafétéria. Chaque dortoir a sa propre cafétéria et les étudiants ont un ticket pour cette seule cafétéria. (Après les premiers jours d'un semestre les tickets ne sont pas nécessaires). Les cafétérias sont supervisées par le personnel surveillant du dortoir. Ce personnel se compose du/de la responsable et d'un ou deux assistants, de deux cuisiniers et de trois personnes de service travaillant dans chaque dortoir.

Repas :
Petit déjeuner : 7 h 00 à 8 h 00. Repas complet.
Déjeuner : 12 h 00 à 13 h 00. Repas léger.
Dîner : 18 h 00 à 20 h 00. Repas complet.

Appartements privés : Seuls les étudiants en 4e année et les licenciés peuvent vivre dans des appartements privés à l'extérieur du campus. A la différence des dortoirs, des fraternités ou des "sororités", les appartements privés ont des coûts variables en fonction de la location, des services et de la nourriture. Les principaux avantages d'un appartement privé sont l'intimité et la liberté d'aller et venir à sa guise.

Loyer/semaine :
5 $ Studio.
Une grande pièce avec une kitchenette et une salle de bains.
10 $ Appartement.
Salon, salle à manger, cuisine, salle de bains et chambre à coucher.
Note : Le prix indiqué est celui d'un appartement ne comportant qu'une chambre à coucher. Ajouter 3 $ au prix par pièce supplémentaire.

Tous les appartements sont sensés être loués complètement meublés.

Les frais de nourriture varieront suivant la capacité du personnage à cuisiner. "Cuisiner" est une compétence de manipulation avec une chance de base égale à DEX + INT. Plus une personne cuisine bien, moins le prix de revient pour manger correctement sera élevé. Les coûts moyens indiqués s'appliquent aux repas quotidiens d'une personne par semaine. Des dîners exceptionnels, etc. équivaudront à une dépense supplémentaire.

Compétences en cuisine	Coût/semaine de nourriture
1 % - 25 %	8 $
26 - 60 %	5 $
61 - 100 %	3 $

Fraternité/Sororités : Les fraternités (sur et à l'extérieur du campus) et les sororités (sur le campus seulement) fonctionnent exactement comme des dortoirs, avec une exception : aucun étudiant de première année ne peut y vivre. A noter également que, du coup, aucune pièce (autres que les salles de bains) n'est partagée par plus de deux personnes.

Les fraternités et sororités coûtent 2 $ par semaine ; en différentes échéances et contributions. Leur avantage est qu'elles se situent dans la lignée directe de "la vieille tradition de l'école". L'insigne des fraternités/sororités est respecté dans le monde professionnel, tout spécialement si l'individu en question fréquentait la même fraternité/sororité que le personnage. Ajouter 10 % au "Baratin" et à la "Discussion" quand le personnage porte un insigne et discute avec un diplômé de l'université. Il y a 10 % de chance pour que le PNJ fasse partie de la même fraternité/sororité que le personnage, en ce cas ajouter 25 % au "Baratin" et à la "Discussion".

Habillement

Les vêtements que porte un personnage suivent généralement une certaine mode. De jour en jour certains vêtements seront bien évidemment changés, mais le fait d'appartenir à une certaine catégorie permet au joueur de provoquer des réactions chez autrui, suivant sa tenue. Serez-vous élégant mais débraillé, éblouissant ou couvert de vêtements élimés mais nets ? L'habillement est largement déterminé par les revenus. Il n'y a pas de prix spécifiques associés à une garde-robe — l'entretien est déjà compris dans le prix global du gîte — mais il existe des limites supérieures qu'un personnage peut éventuellement dépasser. Un personnage très riche peut, bien évidemment s'habiller comme il le désire. Les étudiants pauvres ont beaucoup moins de choix. Le niveau maximum de l'habillement est donné pour chaque classe de situation financière.

Riche : Vêtement sur mesure.
Supérieur : Tenue élégante.
Moyen : Bien habillé.
Pauvre : Raisonnable.
Sans le sou : Elimé mais propre.
Toutes catégories : Débraillé.

Types de vêtements et leurs effets

Vêtements sur mesure : Les vêtements portés (jusqu'aux sous-vêtements) sont de la plus haute qualité et à la dernière mode. La garde-robe est étendue . Cette catégorie de vêtements donne + 1D4 de bonus à l'APP. Ce bonus est toutefois perdu si l'habillement est froissé de façon importante. Toute personne à la DEX inférieure à 12 a 35 % de chance de détruire l'effet de ses vêtements au cours du repas en renversant dessus de la nourriture.

Elegant : Vêtements d'excellente qualité, choisis suivant la mode et ce qui va le mieux à la personne. La garde-robe est conséquente mais certainement pas infinie. Cette catégorie d'habillement apporte un bonus de + 1 à l'APP. Ce bonus est toutefois perdu si les vêtements sont froissés de façon importante.

Bien habillé : Vêtements de bonne qualité et choisis avec un certain goût. L'individu se sentira bien dans n'importe quel milieu, bien qu'il n'y ait aucun bonus particulier.

Raisonnable : Vêtements quelque peu élimés, choisis pour leurs avantages et leur facilité d'entretien. Moins 5 % à toutes les compétences de communication avec une personne bien habillée ou mieux.

Elimé mais propre : Les vêtements sont vieux et bien usés, mais propres et correctement entretenus. Moins 10 % à toutes les compétences de communication avec une personne bien habillée ou mieux.

Débraillé : Tous les malus suivant le style d'habillement sont annulés pour tout personnage d'une APP de 12 ou plus.

Les personnages bien habillés ou mieux attireront l'attention excessive de la part de tout milieu douteux. Les chances d'être agressé augmenteront suivant la valeur de la tenue.

Bien habillé : 15 % chaque heure.
Elégant : 25 % chaque heure.
Vêtements sur mesure : 35 % chaque heure.

Le Club du Dimanche

Groupe social réservé aux personnes très riches de l'université. Un dépôt de 1.000 $ est nécessaire, somme qui est d'habitude versée par les parents de l'étudiant. Le groupe se retrouve pour le repas du dimanche à l'hôtel Stratford en ville. Le total de ses membres est compris entre 70 et 90 personnes, en plus des nombreux anciens étudiants du coin. Etre membre du Club du Dimanche est signe de réussite sociale.

Les nouveaux membres doivent être parrainés par au moins deux membres déjà existants. Ils devront alors se présenter et expliquer pourquoi ils seraient autorisés à faire partie du Club lors de l'une des réunions du dimanche. Un vote secret est effectué aussitôt après.

Les personnages font partie du Club du Dimanche depuis leur entrée à l'université. Si l'un des personnages est issu d'une classe sociale qui ne peut, de toute évidence, lui permettre l'ouverture des portes du Club, on admettra qu'il s'agit d'un de ces membres qui est parrainé par le Club chaque année pour mérite académique.

Sections

Lettres

Anglais

Anglais : 601, 602, 605, 606, 609, 610, 612, 613 (22 heures).
Art : 201, 202 (6 heures).
Biologie : 101, 102 (6 heures).
Initiation aux langues étrangères : (6 heures).
Histoire : 405, 406, 427 (9 heures).
Option : (71 heures).
Total des heures : 120 heures.

Histoire

Histoire : 405, 406, 407, 408, 410, 411, 414, 415, 419, 420, 432 (30 heures).
Art : 201, 202 (6 heures).
Biologie : 101, 102 (6 heures).
Anglais : 601, 602, 605, 608, 610, 615, 616 (21 heures).
Initiation aux langues étrangères : (6 heures).
Option : (51 heures).
Total des heures : 120 heures.

Langues

Anthro/sociologie - Linguistique : (3 heures).
Art : 201, 202 (6 heures).
Biologie : 101, 102 (6 heures).
Anglais : 601, 602, 605, 609, 610, 612, 613 (21 heures).
Français : 701, 702, 703, 704, 705, 706, 710 (21 heures).
Allemand : 1501, 1502, 1503, 1505 (11 heures).
Histoire : 413, 425 (6 heures).
Espagnol : 1601, 1602, 1603 (8 heures).
Option : (38 heures).
Total des heures : 120 heures.

Art

Anthro/sociologie : 1310, 1311, 1322 (9 heures).
Art : 201, 202, 204, 205, 209 (11 heures).
Biologie : 101, 102, 109 (8 heures).
Chimie : 301, 302 (6 heures).
Anglais : 601, 602, 605, 606, 615, 616 (16 heures).
Initiation aux langues étrangères : (6 heures).
Histoire : 405, 406, 413, 425 (12 heures).
Mathématiques : 510, 511 (6 heures).
Philosophie : 1101, 1102 (6 heures).
Psychologie : 1201, 1202 (6 heures).
Option : (34 heures).
Total des heures : 120 heures.

Philosophie

Philosophie : 1101, 1102, 1104, 1106, 1107, 1110 (8 heures).
Anthropologie/sociologie : 1310, 1311, 1322 (9 heures).
Biologie : 101, 102 (6 heures).
Anglais : 601, 602, 605, 610 (12 heures).
Initiation aux langues étrangères : (6 heures).
Histoire : 405, 406, 407, 414, 415, 419, 420 (19 heures).
Psychologie : 1201, 1202 (6 heures).
Option : (44 heures).
Total des heures : 120 heures.

Sciences

Biologie

Biologie : 101, 102, 105, 109, 114, 115, 116, 117, 120, 121, 123, 125, 127 (28 heures).
Anthropologie/sociologie : 1317 (3 heures).
Chimie : 301, 302, 311 (9 heures).
Anglais : 601, 602, 605 (9 heures).
Histoire : 405, 406 (6 heures).
Mathématiques : 508 (6 heures).
Option : (59 heures).
Total des heures : 120 heures.

Chimie

Chimie : 301, 302, 304, 305, 307, 308, 311, 315, 317, 318, 320, 321, 325, 326, 330, 331 (ou 335, 336) (42 heures).
Anglais : 601, 602 (6 heures).
Géologie : 801, 802 (6 heures).
Mathématiques : 501, 502, 504, 505, 508 (24 heures).
Physique : 904 (3 heures).
Option : (39 heures).
Total des heures : 120 heures.

Géologie

Géologie : 801, 802, 803, 805, 809, 810, 820, 821, 825, 826, 830, 831 (35 heures).
Anthropologie/sociologie : 1316, 1317 (6 heures).
Biologie : 101, 102 (6 heures).
Chimie : 301, 302 (6 heures).
Anglais : 605 (3 heures).
Initiation à une langue étrangère : (6 heures).
Mathématiques : 508 (6 heures).
Option : (52 heures).
Total des heures : 120 heures.

Mathématiques

Mathématiques : 501, 502, 504, 505, 507, 508, 510, 511, 513, 514, 520, 523, 525, 527 (51 heures).
Anglais : 605 (3 heures).
Géologie : 801, 802 (6 heures).
Histoire : 419, 420 (6 heures).
Physique : 901, 902 (12 heures).
Option : (42 heures).
Total des heures : 120 heures.

Physique

Physique : 901, 902, 904, 905, 906, 910, 912 (28 heures).
Chimie : 301, 302 (6 heures).
Anglais : 605 (3 heures).
Histoire : 419, 420 (6 heures).
Mathématiques : 501, 502, 504, 505 (18 heures).
Option : (59 heures).
Total des heures : 120 heures.

Sciences

Anthropologie/sociologie : 1310, 1311, 1316 (18 heures).
Biologie : 101, 102, 105, 109 (11 heures).
Chimie : 301, 302, 307, 308, 335, 336 (16 heures).
Anglais : 605 (3 heures).
Initiation aux langues étrangères : (6 heures).
Géologie : 801, 802, 825, 830, 831 (15 heures).
Histoire : 419, 420 (6 heures).
Mathématiques : 508 (6 heures).
Psychologie : 1201, 1202, 1206 (12 heures).
Physique : 905, 906, 912 (10 heures).
Option : (17 heures).
Total des heures : 120 heures.

Anthropologie/Sociologie

Chef du département : Prof. Charles Rigby.
Corps enseignant : M. Lenard Wish.
M. Paul Bishop.
Dr. Franklin Phillips.

13103-1311 La Science de l'Anthropologie (3 h/semestre ds chaque salle).
Prof. Rigby Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

1313 Linguistique (3 h/semestre).
M. Wish Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

1314 Méthodologie (3 h/semestre).
Prof. Rigby Lun/Mer/Ven 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 1310-1311).

1316 Des problèmes en Archéologie (3 h/semestre).
Dr. Phillips Mar/Jeu/Ven 11 h 00 à 12 h 00

1317 Des problèmes en Paléonthropologie (3 h/semestre).
Prof. Rigby Lun/Mer/Ven 15 h 00 à 16 h 00

1320 Théories et problèmes de la population (2 h/semestre).
M. Bishop Mar/Jeu 9 h 00 à 10 h 00

1322 Evolution des sociétés complexes (3 h/semestre).
M. Bishop Lun/Jeu/Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 1320).

Art

Chef du département : Prof. Alan Watson.
Corps enseignant : Mme Beth Lombardi.
M. William Van Horne.

201-202 Histoire de l'art (3 h/semestre dans chaque salle).
Mme Lombardi Lun/Mer/Ven 11 h 00 à 12 h 00

204-205 L'art sous la Renaissance Italienne (2 h/sem. ds chaque salle).
Mme Lombardi Lun/Mar 15 h 00 à 16 h 00

209 L'art grec de la peinture sur poterie (1 h/semestre).
Prof. Watson Mer 15 h 00 à 16 h 00

211 Le modernisme dans la société américaine de 1900 à aujourd'hui (1 h/semestre).
M. Van Horne Mar 8 h 00 à 9 h 00

Biologie

Chef du département : Dr. Alfred Moles.
Corps enseignant : Dr. Peter O'Donnell.
Dr. Ronald Logan.
Dr. Karl Vanderkamp.

101-102 Element de biologie (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Logan Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

105 Darwin et sa théorie (3 h/semestre).
Dr. McDonnell Mar 10 h 00 à 12 h 00
Jeu 13 h 00 à 14 h 00
(Présence obligatoire en 101-102).

109 Laboratoire (2 h/semestre).
Dr. McDonnell Lun 13 h à 15 h 00
(Présence obligatoire en 101-102).

114-
115 Biologie des invertébrés (1 h/semestre ds chaque salle).
M. Vanderkamp Ven 14 h 00 à 15 h 00

117 Les animaux marins (3 h/semestre).
Dr. Moles Lun/Ven 8 h 00 à 9 h 00

116 Techniques de recherches (2 h/semestre).
Dr. Moles Mer 13 h 00 à 15 h 00
(Présence obligatoire en 101-102).

120 Les acides nucléiques et leur rôle dans le développement des organismes (1 h/semestre).
Dr. Logan Jeu 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 116).

121-
123 Séminaire (2 h/semestre dans chaque salle).
Corps enseignant Lun 15 h 00 à 16 h 00

125
127 Biologie des vertébrés (3 h/semestre ds chaque salle).
Dr. McDonnell Mar/Jeu/Ven 10 h 00 à 11 h 00

Chimie

Chef du département : Dr. Michael Talbot.
Corps enseignant : Dr. Ian Forbes.
Dr. Michael Bridges.
Prof. Dickson Cuthbright.

301-
302 Introduction à la chimie (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Forbes
Dr. Bridges Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00

304 Méthode physique (3h/semestre).
Dr. Forbes Mar 14 h 00 à 17 h 00
(Présence obligatoire en 301-302).

305 Méthode Instrumentale (3 h/semestre).
Dr. Talbot Mer 14 h 00 à 16 h 00
Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 301-302).

307
308 Mise en place d'une théorie (2 h/semestre dans chaque salle).
Corps enseignant Mer 13 h 00 à 15 h 00
(Présence obligatoire en 301-302).

311 Biochimie. Introduction (3 h/semestre).
Prof. Cuthbright Mar/Ven 8 h 00 à 9 h 00
Sam 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 301-302).

315 Les enseignements et la chimie (1 h/semestre).
Dr. Talbot Jeu 8 h 00 à 9 h 00

317
318 La chimie inorganique (3 h/semestre).
Dr. Talbot Mar/Mer/Jeu 15 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 307-308).

320
321 Chimie organique (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Bridges Mar/Mer/Jeu 14 h 00 à 15 h 00
(Présence obligatoire en 307-308).

325
326 Séminaire (2 h/semestre dans chaque salle).
Corps enseignant Mer 16 h 00 à 17 h 00

330
331 Labo I (3 h/semestre dans chaque salle).
Prof. Cuthbright Lun 13 h 00 à 16 h 00

335
336 Labo II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Forbes Mer 10 h 00 à 13 h 00

Anglais

Chef du département : Dr. Martha Helic.
Corps enseignant : Prof. Norman Feltman.
Prof. William Wren.
Dr. Bruce Morgan.

601
602 Histoire de la langue anglaise (3 h/semestre ds chaque salle).
Prof. Feltman Mar 13 h 00 à 15 h 00
Ven 8 h 00 à 9 h 00

605 Les œuvres anglaises (3 h/semestre).
Dr. Helic Lun/Mer/Jeu 11 h 00 à 12 h 00

606 Critique littéraire (1 h/semestre).
Prof. Wren Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 605).

607 Lecture de poésies (3 h/semestre).
Dr. Morgan Lun/Mer/Jeu 8 h 00 à 9 h 00

608 Chaucer (3 h/semestre).
Dr. Morgan Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00
(Présence obligatoire en 606).

609 Les principaux auteurs anglais de Donne à Milton (3 h/sem.).
Dr. Helic Lun/Mer/Jeu 13 h 00 à 14 h 00

610 Les principaux auteurs anglais depuis 1850 (3 h/semestre).
Prof. Feltman Mar/Ven/Sam 10 h 00 à 11 h 00

612
613 Les auteurs américains (3 h/semestre dans chaque salle).
Prof. Wren Lun/Mer/Ven 13 h 00 à 14 h 00

615
616 Shakespeare (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Helic Lun 16 h 00 à 17 h 00
Mar 9 h 00 à 11 h 00

Français

Chef du département : Prof. Raymond Humphrey.
Corps enseignant : M. Alen DuBois.

701
702 Français (3 h/semestre dans chaque salle).
M. DuBois Lun/Mer/Ven 10 h 00 à 11 h 00

703
704 Français (3 h/semestre dans chaque salle).
Prof. Humphrey Lun/Mer/Ven 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 701-702).

710 Littérature française (3 h/semestre).
M. DuBois Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 703-704).

712 Littérature comparée (3 h/semestre).
M. DuBois Lun/Mer/Ven 14 h 00 à 15 h 00
(Présence obligatoire en 710).

Allemand

Chef du département : Dr. Gunther Bachem.
Corps enseignant : Prof. Julius Hertzog.

1501
1502 Allemand I, II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Bachem Lun/Mer/Ven 13 h 00 à 14 h 00

1503 Allemand renforcé (3 h/semestre).
Dr. Bachem Lun/Mer/Ven 15 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 1501-1502).

1505 Littérature allemande (2 h/semestre).
Prof. Hertzog Mar 14 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 1501-1502).

1507 Le théâtre allemand au XIXe siècle (2 h/semestre).
Dr. Bachem Mar 14 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 1501-1502).

Géologie

Chef du département : Dr. David Stephens.
Corps enseignant : Dr. Andrew Lord.
Dr. Robert Fitzgerald.

801
802 Géologie I, II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Lord Ven 9 h 00 à 11 h 00
Sam 10 h 00 à 11 h 00

803 Les ressources en eau (3 h/semestre).
Dr. Stephens Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

805 Introduction à la conception graphique minière
(2 h/semestre).
Dr. Fitzgerald Sam 9 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

806 Les gisements de minerais (3 h/semestre).
Dr. Fitzgerald Mar/Mer/Ven 15 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

809
810 La géologie régionale (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Lord Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

815 La Géologie marine (3 h/semestre).
Dr. Stephens Lun/Mar/Mer 13 h 00 à 14 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

820
821 Le matériel géologique (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Lord Lun/Ven/Sam 11 h 00 à 12 h 00
(Présence obligatoire en 801-802).

825 Introduction à la paléontologie (3 h/semestre).
Dr. Fitzgerald Lun/Mer/Ven 13 h 00 à 14 h 00

826 Séminaire (3 h/semestre).
Dr. Stephens

831 Travaux pratiques (3 h/semestre).
Le corps enseignant établira le programme.
(Présence obligatoire en 809-810).

Histoire

Chef du département : Prof. Herbert Evanson.
Corps enseignant : Dr. Michael Warner.
Dr. Thomas Norris.
Prof. Alan Barnswick.
Dr. Hubert Hamilton.

405
406 Histoire des Etats-Unis I, II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Warner Lun/Mer/Ven 15 h 00 à 16 h 00

407 L'histoire sociale américaine dans les années 1900 (1 h/sem.).
Dr. Warner Lun 13 h 00 à 14 h 00

408 La Révolution américaine (1 h/semestre).
Dr. Norris Mar 11 h 00 à 12 h 00
(Présence obligatoire en 405-406).

410
411 L'histoire politique des Etats-Unis (3 h/sem. ds chaque salle).
Prof. Evanson Lun/Mer/Ven 11 h 00 à 12 h 00

413 L'Amérique Latine (3 h/semestre).
Prof. Barnswick Mar/Jeu/Ven 9 h 00 à 10 h 00

414
415 Histoire de l'Europe I, II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Norris Lun/Mer/Ven 11 h 00 à 12 h 00

418 Etudes de l'histoire médiévale (1 h/semestre).
Dr. Warner Lun 10 h 00 à 11 h 00

419
420 La Renaissance et la Réforme (3 h/semestre ds chaque salle).
Prof. Evanson Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

425 L'Asie (3 h/semestre).
Prof. Barnswick Mar/Jeu/Sam 11 h 00 à 12 h 00

427 L'Angleterre au XIXᵉ siècle (3 h/semestre).
Dr. Hamilton Lun/Mar/Ven 11 h 00 à 12 h 00

431 Séminaire I (2 h/semestre).
Corps enseignant Mer 15 h 00 à 17 h 00

432 Séminaire de civilisations anciennes (4 h/semestre).
Prof. Evanson Mar/Jeu 14 h 00 à 16 h 00

Mathématiques

Chef du département : Dr. Orin Glaeser
Corps enseignant : Dr. Francis Martin.
Dr. Robert Bruce.
Dr. Ralph Matos.
Prof. James Slook.

501 La théorie des nombres I (6 h/semestre).
Dr. Martin Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00

502 La théorie des nombres II (6 h/semestre).
Dr. Bruce Lun/Mer/Ven 8 h 00 à 9 h 00

504
505 Les mathématiques appliquées (3 h/sem. ds chaque salle).
Dr. Matos Mar/Jeu/Sam 11 h 00 à 12 h 00
(Présence obligatoire en 501-502).

507 La théorie des probabilités (3 h/semestre).
Dr. Slook Lun/Mer/Ven 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 508).

508 Analyse statistique (6 h/semestre).
Dr. Glaeser Lun/Mer/Jeu 9 h 00 à 10 h 00

510
511 Algèbre (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Martin Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

513
514 Géométrie (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Matos Mar/Mer/Jeu 15 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 510-511).

520 La logique mathématique (3 h/semestre).
Prof. Slook Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00
(Présence obligatoire en 501-502).

523 L'algèbre linéaire et multilinéaire (3 h/semestre).
Dr. Martin Mar/Jeu/Ven 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 510-511).

525 Les inférences statistiques (3 h/semestre).
Dr. Glaeser Lun/Mer/Ven 10 h 00 à 11 h 00
(Présence obligatoire en 508).

527 La théorie des probabilités avancées (3 h/semestre).
Dr. Bruce Mar/Jeu/Sam 8 h 00 à 9 h 00
(Présence obligatoire en 507).

Philosophie

Chef du département : Dr. Daniel Dyke.
Corps enseignant : Dr. Elizabeth Hathaway.
Prof. Paul Sidney.

1101
1102 L'histoire de la philosophie (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Dyke Lun/Mer/Ven 14 h 00 à 15 h 00

1104 Philosophie de la religion (3 h/semestre).
Dr. Hathaway Lun/Mer/Ven 15 h 00 à 16 h 00

1106 La philosophie grecque (3 h/semestre).
Dr. Hathaway Lun/Mer/Ven 16 h 00 à 17 h 00

1107 La philosophie de la loi (3 h/semestre).
Prof. Sidney Mar/Jeu/Ven 13 h 00 à 14 h 00

1110 La philosophie américaine et britannique contemporaine
(3 h/semestre).
Dr. Dyke, Dr. Sidney

Psychologie

Chef du département : Dr. Stanley Wells.
Corps enseignant : Dr. Branden Hamsher.
Dr. Mack Goldstein.

1201
1202 Introduction à la psychologie (3 h/semestre ds chaque salle).
Dr. Goldstein Mar/Jeu/Sam 9 h 00 à 10 h 00

1204 Méthode psychoanalytique (3 h/semestre).
Dr. Wells Lun/Mer/Ven 11 h 00 à 12 h 00
(Présence obligatoire en 1201-1202).

1205 Le développement de la personnalité (3 h/semestre).
Dr. Hamsher Mar/Jeu/Sam 9 h 00 à 10 h 00
(Présence obligatoire en 1201-1202).

1206 Les nouveaux courants en psychologie (3 h/semestre).
Dr. Wells Lun/Mer/Ven 13 h 00 à 14 h 00
(Présence obligatoire en 1201-1202).

1207 Les désordres psychologiques (3 h/semestre).
Dr. Goldstein Lun/Mer/Ven 13 h 00 à 14 h 00
(Présence obligatoire en 1205-1206).

Physique

Chef du département : Dr. Melvin Green.
Corps enseignant : Dr. Gerald Larsen.
Dr. Jerrold Dubeck.

901
902 Physique mathématique (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Larsen Mer/Sam 8 h 00 à 11 h 00

904 La théorie électromagnétique (3 h/semestre).
Dr. Dubeck Lun/Mer/Ven 9 h 00 à 10 h 00

905
906 La physique et ses concepts (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Green Mar/Jeu/Ven 10 h 00 à 11 h 00

910 Introduction à l'astronomie (3 h/semestre).
Dr. Dubeck Lun/Mer/Ven 16 h 00 à 17 h 00
(Présence obligatoire en 905-906).

912 Laboratoire (4 h/semestre).
Dr. Dubeck Mar 13 h 00 à 15 h 00
Jeu 14 h 00 à 16 h 00
(Présence obligatoire en 905-906).

Espagnol

Chef du département : Dr. Paul Bente.

1601
1602 Espagnol I, II (3 h/semestre dans chaque salle).
Dr. Bente Lun/Mer/Ven 16 h 00 à 17 h 00

1603 Littérature espagnole.
Dr. Bente Jeu 15 h 00 à 17 h 00
(Présence obligatoire en 1601-1602).



A la recherche de Kadath ou "De la pire façon de mourir"

Scène d'ouverture

17 h 45, lundi 9 avril 1923. La salle de lecture de la bibliothèque universitaire. Les joueurs sont rassemblés pour mettre sur pied le pique-nique du Club du Dimanche, le 28 mai, un grand événement social.

Histoire

Alors que vous repoussez idées sur idées, soit parce que trop snobes, soit parce que trop extravagantes, vous apercevez Dorry Stewart, un autre membre du Club du Dimanche. Il agite un journal dans votre direction et se précipite au travers de la pièce pour vous le placer triomphalement sous le nez.

"Le monde entier devient fou !" s'exclame-t-il. "Pouvez-vous croire à cet amas de sottises qu'ils impriment ? Regardez !".

L'article à la une traite d'une attaque particulièrement horrible sur la personne d'un policier dans la matinée. Il décrit avec moults détails comment le policier, à la vue de plusieurs personnes fut soudain projeté contre un mur avant que son bras ne lui soit arraché. Le reporter jure sur une pile de Bibles que le bras sanguinolent a volé dans les airs pendant plusieurs minutes. Il a même pris une photographie.

Alors que vous regardez à nouveau la photographie qui accompagne l'article, vous parvenez à distinguer très nettement un jeune homme debout près du policier et tenant ce qui a toutes les apparences d'un bras. La légende titre en gros caractères : "Un bras volant". D'après l'article, personne n'a pu expliquer comment le bras tenait en l'air.

"Dieu merci, vous le voyez !", dit Stewart. "J'ai montré ce truc dingue à une demi-douzaine de personnes et toutes m'ont juré de ne voir sur la photo qu'un bras flottant dans les airs. Je me demandais si je n'étais pas en train de devenir fou. Mais est-ce que vous voyez le type qui tient le bras ?".

En effet, vous le voyez. Mais quand vous montrez la photo aux autres étudiants de la bibliothèque, vous obtenez la même réaction que celle que Stewart a déjà expérimentée. Personne d'autre ne semble voir l'homme qui tient le bras.

"Le plus horrible de l'affaire", dit Stewart, "c'est que je crois connaître le type sur la photo. Tout comme vous. Est-ce que ce n'est pas Lindstrom, ce gars en première année de droit et dont le père est sénateur ou quelque chose comme ça, près de Chicago ?".

En effet, il ressemble à Lindstrom. Il y a une magnifique loupe sur le bureau du bibliothécaire, et, avec le grossissement, vous pouvez même remarquer davantage de détails. L'homme qui tient le bras arraché du corps du

policier est sans conteste Nils Lindstrom. Son visage est distordu par une furie anormale, mais le nez, les oreilles et le menton sont facilement reconnaissables. Il tient le bras trempé de sang dans sa main droite. Dans la main gauche il y a un sac de jute et de cuir du type de ceux qu'utilisent les banques. Vous pouvez même distinguer un nom écrit sur le sac. "Première Banque Nationale", lit Stewart.

Un article, juste sous la une, fait état d'un audacieux cambriolage de jour à la Première Banque Nationale qui se trouve à moins de 300 mètres de l'allée où fut démembré le policier.

"Je n'aime pas beaucoup cette histoire !", dit Stewart. Sur ce, il s'éloigne rapidement.

Information pour le Gardien

NOTE : Nils Lindstrom a bien cambriolé la Première Banque Nationale. Il a de plus attaqué l'officier Archie Malone (voir toute l'histoire dans les Documents pour le Gardien).

Ce que les journaux révèleront cette nuit-là (lundi 9 avril 1923).

Dans le journal :

Un officier de police agressé

Le policier Archie Malone est dans un état jugé critique à l'hôpital de l'Université. Il n'a pas repris conscience. Toute visite est interdite. Son bras est à la morgue de l'hôpital.

Le journaliste, Anthony Greenly, qui a écrit cet article et pris la photo, attestera bien du fait qu'il a vu un bras voler dans les airs comme brandi par l'Homme Invisible.

Attaque de la banque

Mystérieux cambriolage de jour. Le directeur de la banque tué vicieusement dans la salle des coffres. Une caissière renversée par un autobus sur la route, peu de temps après (Mlle Pamela Simpson est également à l'hôpital de l'Université, inconsciente. Benton Charles Dank, le directeur de la banque est à la morgue de l'hôpital). Un doigt tranché et orné d'une alliance a été découvert dans un mouchoir ensanglanté sur le bureau du directeur de la banque. Ce mouchoir porte les initiales N.L. Le sang recouvre le reste du bureau.
La plupart de l'argent volé est en billets de 100 $, flambants neufs et facilement repérables.

Sur le campus :

Nils Lindstrom a quitté son dortoir voici plus d'une semaine (le vendredi 30 mars).

Il a agi de façon étrange et avait une apparence épouvantable. Il a eu une altercation avec le professeur d'éducation physique "Bull" Bradock, quelques jours avant son départ (le mercredi 28 mars).

Personne ne sait où il est parti. Quelques personnes l'ont vu aux abords de la bibliothèque depuis.

Enquêtes avancées :

Alors que les joueurs commenceront à enquêter de façon de plus en plus approfondie sur Nils, ils finiront par reconstituer ses actes des dernières semaines. Ils seront également capables de se rappeler ce qu'ils savent de Nils grâce à des jets de Connaissance pour chaque fait.

Nils Lindstrom

Agé de dix-neuf ans, il est aimable et plutôt intelligent. Il bégaye un peu et est très timide avec les femmes agressives. C'est le fils unique du sénateur républicain de l'Indiana, Harold Lindstrom. Le père de Nils est riche et puissant. Le seul désir de Nils est de se faire des amis.

Il n'a rejoint le Club du Dimanche que dans cette optique. Malgré tout, ses efforts n'ont pas véritablement abouti. Tous les joueurs ne le connaissent que vaguement.

C'est un étudiant sérieux mais pas très brillant.

Les personnages ont rencontré Nils pour la dernière fois chez le Professeur Vincent Duprey qui est détenteur de la chaire Scamper d'anthropologie et qui vit au manoir Bellevue à Arkham.

Sa fille Patricia a 19 ans. Elle est délicieuse et fait partie du comité directeur du Club du Dimanche. C'est elle qui a organisé la soirée où tout a commencé. Patricia est une personnalité épouvantable (perte d'un point de SAN si on ne veut pas la rembarrer après plus de dix minutes passées en sa compagnie), mais son père l'aime follement et ne prendra pas de gants avec toute personne qui laisse sa fille à l'écart.

On peut se souvenir de la liste des invités avec un jet de CONnaissance réussi pour chaque nom ; les joueurs peuvent aussi en obtenir la liste auprès des Duprey. Les noms suivis d'une astérisque sont ceux des personnes qui ont été hypnotisées. Chacune de ces personnes est partiellement possédée par un des guerriers dragons représentés par les statues. Le seul moyen pour les personnages de se rappeler qui a été hypnotisé est de réussir un jet de CONnaissance pour un nom. Chaque joueur a droit à un jet par nom.

Richard Potter*	Nils Lindstrom*
Béatrice Simmons*	David Wright*
Dorothy Saybolt	Karen Easby-Smith
Christopher Moutroce*	Michael Mac Laughlin

Robert Horn	Mark Taylor*
Sally Garfield	Dellia Holland
Herbert Endicott	Monica Foley
Donald Calder*	Peter Cooke*
Susan Kingsley*	Sarah Ladington*
Harvey Nicholson	Anne Forsythe
Margaret Logan	Elaine Rowehampton
Darry Stewart*	Mary Atkins

Sally Garfield venait juste de rentrer de la Sorbonne où elle a travaillé avec le Docteur Louis Jadot sur l'utilisation de l'hypnose dans le traitement des aliénés. Elle a raconté des histoires corsées sur ce que les gens font faire sous hypnose à quelques-uns des invités. Plusieurs personnes ont tenté l'expérience en groupe. Un seul a semblé très réceptif : Nils Lindstrom. Sally lui a fait faire de nombreuses choses stupides : comportement animal, régression en âge, etc., avant de le tirer de sa transe.

Plus tard, Patricia est allée chercher le Oui-ja que son père avait ramené d'Egypte. Ceci a conduit tout droit à une séance de spiritisme.

NOTE : Après la séance, le Professeur Duprey a trouvé de profondes estafilades, comme des marques de griffes, dans la table. Des jets d'Idée et de Chance sont nécessaires pour se souvenir que c'était à cet emplacement que Nils était assis.

La séance fut à hurler de peur, avec des bougies coulantes et des coups frappés sur la table. Le clou du spectacle fut lorsque Nils se leva et s'effondra sur le dos. Il a alors été saisi par une ou deux convulsions avant de revenir à lui. Il a refusé toute aide médicale. Il a toutefois demandé qu'on le ramène chez lui, donnant du coup le signal du départ.

En moins d'une heure tout le monde était parti.

Le Professeur Duprey vient juste de rentrer d'une expédition en Egypte. Sa pièce maîtresse, en exposition dans l'entrée de la maison, est un groupe de statues en bronze. Onze figures mythiques qui entourent un dragon lové en leur centre. Ce groupe se trouve dans une vitrine en verre blindé dans le hall.

Si on lui demande s'il ne remarque pas quelque chose de bizarre dans les statues, il semblera embarrassé. Si l'on insiste, il admettra qu'elles sont à présent très légèrement différentes de l'état où il les avait trouvées en Egypte.

"Je pourrais jurer que leurs yeux étaient tous hermétiquement clos quand je les ai découvertes pour la première fois dans la Vallée des Rois. Je les ai découvertes dans une crevasse, vous savez. Je ne sais absolument pas comment elles ont pu arriver là. Mon chef de fouille les a vues du sommet de la falaise. Je pense qu'elles ont dû être jetées du haut de cette falaise".

"Ce n'est pas égyptien, vous savez. Plutôt babylonien ou même antérieur".

"Mais où en étais-je ? Ah oui ! Comme je vous le disais, je croyais que tous les yeux étaient fermés. Mais c'est inexact. Vous pouvez le constater vous-même. Vous pouvez voir de la peinture émaillée dans les yeux du plus gros, ici". Il montre le plus gros des guerriers reptiliens.

"Cet artisanat est absolument étonnant n'est-ce pas ? Ces yeux ont été peints il y a plus de 5.000 ans et l'on jurerait qu'ils vous regardent".

"J'ai encore quelques pièces intéressantes dans mon bureau, si vous avez le temps".

Tout personnage observant les statues verra les yeux du grand guerrier reptilien tourner tout doucement pour le regarder droit dans les yeux, quel que soit le nombre de personnages qui le regardent en même temps.

Jetez 3D6 sous le POU ou perdez un point de POU (pas de perte de SAN si le POU est perdu).

Si le jet sous le POU est réussi, faire un jet de SAN ou perdre 1D6 de SAN.

Des questions sur les statues et les théories du professeur leur apprendront :

— Qu'il s'agit là, tout simplement d'un ensemble appartenant, d'après le professeur, à une civilisation prébabylonienne qui habitait la région du Sahara. A l'époque, il y coulait de grandes rivières, des prairies abondantes et des forêts denses y poussaient. En l'occurrence, la base de la légende de l'Eden.

— Qu'il s'agit de l'ensemble le plus complet jamais découvert. Seule une pièce manque. Le professeur montrera de petites encoches à la base de chaque statue où devait venir se greffer un treizième objet.

— L'existence de hiéroglyphes à l'origine et au sens inconnu. Le professeur travaille en ce moment à leur traduction d'après un ancien papyrus en sanscrit de la collection Napoléon d'Egypte. Il n'en a que des copies bien sûr. Les papiers contiennent des indications de commerce avec une seconde nation utilisant les mêmes hiéroglyphes.

— Que Duprey croit que le groupe de statues représente un ensemble mythologique très ancien : le dragon qui a pondu l'œuf du monde entouré par ses fils et gardes d'élite. Il n'a aucune idée quant à la pièce manquante.

NOTE : Les théories du Professeur Duprey sont complètement fausses.

Confrontation à New York

Quand les personnages arriveront finalement à New York, ils n'auront que très peu de problèmes pour trouver Nils. Sa folle romance avec Amélia Van Slyke est le sujet de la plupart des chroniques mondaines et les chroniqueurs curieux ont déjà effectué la quasi totalité du travail d'espionnage. L'un de ces chroniqueurs, Rudy Schwartz de "Variété", a même découvert que Nils est en fait un fils de sénateur en voyage incognito.

Nils vit au Waldorf Astoria sous le nom d'Andrew Dorning. Il est fréquemment invité au manoir Van Slyke sur

Central Park Ouest. Toute personne l'ayant rencontré le trouve tout à fait charmant et plein d'esprit. On le considère plus sage qu'on ne l'est à son âge, et Jonathan Van Slyke, le père d'Amélia, a même commencé à lui poser d'importantes questions sur la manière de diriger son empire financier.

(Nils lui a répondu qu'il devrait déposer son capital dans les métaux précieux, les pierres précieuses et autres actifs tangibles, car il prévoit un crack soudain, vu le système économique plutôt branlant, actuellement en cours. Il lui a donné cinq ou six ans avant que tout ne s'effondre).

En fait, Nils semble s'être tout doucement infiltré dans la très haute société new yorkaise. Les personnages recevront même un coup de téléphone d'un des détectives du sénateur peu après leur arrivée à New York. Il leur apprendra que le sénateur a donné des ordres stricts selon lesquels ils ne devraient pas intervenir dans les plans de conquête de son fils vis-à-vis de l'un des meilleurs partis du monde. Le sénateur Lindstrom sera si enchanté par l'œuvre de son fils qu'il ne sera même pas fâché que les personnages l'aient embobiné avec une histoire aussi insensée.

Toutefois, il est certain que si les personnages sont vus en train d'interférer de quelque façon que ce soit, ils auront de sérieux problèmes.

Rencontres avec Amélia

Avant la transformation

Amélia Van Slyke :

FOR 9	CON 8	TAI 8	INT 13	POU 8
DEX 12	APP 17	EDU 12	SAN 40	PV 8

COMPETENCES : crédit : 95 %.
ARMES : sac à main : 60 % 1D4.

Si elle se trouve confrontée directement aux aventuriers, Amélia tentera de les "Baratiner" afin de leur retirer du crâne l'idée qu'entre Nils et elle il y ait quelque chose de plus que ces relations amicales dont parlent les chroniqueurs mondains. Si les personnages insistent, elle agira comme suit :

— Si elle se trouve dans la société, Amélia commencera à se conduire comme si elle venait d'être blessée par un propos de la discussion. Quand l'hôte/hôtesse viendra se renseigner sur l'esclandre, elle déclarera que les personnages ont exprimé des "menaces bolchéviques" contre son père et les "riches désœuvrés" en général. Au mieux, on demandera aux aventuriers de se retirer.

— Si elle se trouve dans un lieu public, Amélia hurlera et courra vers le plus proche employé ou policier. Les yeux pleins de larmes, elle lui demandera protection contre un groupe de jeunes gens venant de lui faire toute une série de propositions indécentes. Si la personne auprès de laquelle elle demande de l'aide est un policier, celui-ci se précipitera aux trousses des personnages dès qu'il aura découvert qui ils sont. Le groupe passera 2D6 heures en prison à moins qu'ils ne soient secourus par un détective privé (s'ils pensent à appeler le sénateur à l'aide).

— Si elle se trouve chez Van Slyke, les personnages seront éjectés manu militari par quatre serviteurs brutaux et/ou par la police.

Si on tente de la questionner une deuxième fois, Amélia téléphonera à un ami pour obtenir le nom de son bootlegger. Un autre coup de fil après lui permettra d'obtenir les services de six brutes qui intercepteront les personnages à l'extérieur du "Bar au Dragon de Velours" (dans le quartier des théâtres à l'extérieur de Broadway), où elle rencontre Nils la plupart des nuits. Les brutes s'enfuiront si deux de leurs membres sont abattus.

Ils possèdent des nerfs de bœuf (traiter comme une attaque à la matraque) et ont l'ordre de ne pas aller plus loin que la simple rossée à chacun des personnages. Si on leur tire dessus, ils feront de même et se retireront.

Après la transformation

FOR 26	CON 18	TAI 8	INT 13	POU 24
DEX 20	APP 19	EDU 12	SAN 0	PV 18

ARMES : morsure : 65 % perte de POU comme décrit dans le guide ; griffe : 60 % 2D6.

Si elle se trouve en public, Amélia tentera de "Contrôler" celui qui l'accoste (voir Vampire : Regard Hypnotique dans "Le Guide des Années 20" de "L'Appel de Cthulhu"). Si elle échoue, elle essaiera de se dégager du groupe (avec une FORce de 26, cela ne devrait pas poser beaucoup de problèmes). Si l'on tente de l'attaquer physiquement, elle se contentera de résister passivement tout en hurlant et en se débattant suffisamment pour attirer l'attention. Si on lui tire dessus, elle l'ignorera si ce n'est pas trop remarquable, ou feindra une blessure grave. Quand elle sera hors de vue du public, elle se retournera contre ses sauveteurs et s'enfuira.

En privé, Amélia se montrera sous son véritable jour, attaquant furieusement les personnages si elle est menacée. Elle tentera de les tromper en les apitoyant jusqu'à ce que ses gardes soient là ou que quatre des aventuriers se trouvent à moins d'un kilomètre d'elle. Elle essaiera de blesser ou de paralyser toute personne présente avant de partir ou d'appeler de l'aide.

Si Nils était blessé, elle distrairait l'attention ou détruirait les personnages de façon à permettre à Nils d'avoir assez de temps pour s'enfuir avant qu'elle-même ne s'échappe pour l'aider.

Si Nils est tué, elle vouera toute son énergie à s'échapper dans l'espoir de le "ressusciter" aussi rapidement que possible. Quiconque se mettra en travers de son chemin, sera en danger de mort.

Sans Nils, elle demeurera un vampire mais perdra sa capacité de supporter la présence du soleil. Elle devra tuer toutes les trois nuits pour se maintenir à un niveau vital minimum.

ETAT DU

MASSACHUSETTS

PATROUILLE VOLANTE

RAPPORT PRELIMINAIRE

Officier : Inspecteur de police Carlton Beetz — Matricule : 45

Date et heure de l'enquête préliminaire : 5 h 30, 31 mars 1923.

REMARQUES

Le 31 mars, à 5 h 04, cet officier a reçu un appel de la police départementale d'Arkham, concernant la découverte d'un corps appartenant à une jeune femme blanche d'environ 20 ans.

La victime était pendue à un arbre, dans un bosquet situé à 18 m de la rivière Miskatonic, à 36 m du Chemin Interdit, et approximativement à 2,1 km d'Arkham (Massachusetts).

Une profonde incision part en diagonale, du dessous du lobe de l'oreille droite de la victime, traverse la gorge jusqu'à la clavicule gauche. Cette lacération est profonde et a été immédiatement identifiée comme fatale.

Une deuxième incision part juste en-dessous du sein droit de la victime, traverse l'estomac en diagonale pour se terminer sur le côté gauche de l'aine. Cette lacération est profonde et a été immédiatement identifiée comme mortelle.

Une troisième incision part juste en-dessous du sein gauche de la victime, traverse l'estomac en diagonale pour se terminer sur le côté droit de l'aine. Cette lacération est profonde et a été immédiatement identifiée comme mortelle.

Les entrailles de la victime étaient dispersées dans les branches des arbres avoisinants.

Il n'y a aucune trace de lutte et on n'a retrouvé aucun indice tels que empreintes de pas ou autres, pouvant indiquer qu'il y ait eu lutte.

Bizarrement, on n'a pas retrouvé d'échelle ni aucune trace éventuelle au pied de l'arbre dans lequel la victime a été retrouvée.

La victime a été identifiée comme étant Maggie O'Conner, âgée de 19 ans, une fille de cuisine de l'Université de Miskatonic.

TEMOINS : Aucun.

STADE DE L'ENQUETE : En cours.

Signé : Carlton Beetz — Date : 31/3/23

ETAT DU

MASSACHUSETTS

PATROUILLE VOLANTE

RAPPORT SUPPLEMENTAIRE

Inspecteur chargé de l'enquête : Carlton Beetz.

Déposition de l'officier de police : Beetz — Matricule : 45

Code des documents de référence : Rapport préliminaire, 31 mars 1923.

ENQUETE

D'après les témoignages recueillis auprès des amis et des collègues de travail, il semblerait que la victime était une "solitaire" peu encline à avoir des aventures sentimentales. Ce matin-là, l'absence de la victime à son lieu de travail fut tout de suite remarquée car elle n'avait jamais été en retard auparavant. La victime était extrêmement croyante.

La chambre de la victime :

La victime vivait seule et d'après les dires de sa logeuse, était une personne très ponctuelle et très ordonnée. On n'a pas touché à ses économies et le lit n'est pas défait.

La découverte du corps a été faite par M. Ralph Carlisle, boulanger à la retraite, âgé de 72 ans. En compagnie de son chien, il se rendait à son lieu de pêche habituel, lorsque l'odeur "d'un animal abattu" les a saisis au nez, excitant le chien. Tentant de saisir le chien au collet, M. Carlisle a levé la tête vers un arbre. Il fut confronté à l'horrible vision de Mlle O'Conner.

D'après les estimations de l'officier de police, la victime se trouvait à cet endroit depuis environ minuit, dans la nuit du 30 au 31 mars 1923.

Aucune personne interrogée ne semble être au courant de ce qui s'est passé, ni avoir aucune idée quant à l'identité du meurtrier.

Les blessures révèlent que l'agresseur possède une force exceptionnelle ou qu'il avait des complices. Il semblerait également que l'agresseur soit un désaxé car les méthodes utilisées impliquent une nature démentielle. On vérifie actuellement toutes les évasions ou libérations récentes provenannt des hôpitaux psychiatriques ; de même que tout individu vivant aux alentours d'Arkham que l'on sait ou que l'on soupçonne avoir des problèmes de ce genre, est interrogé.

STADE DE L'ENQUETE : En cours.

Signé : Carlton Beetz — Date 2/4/23

ETAT DU

MASSACHUSETTS

PATROUILLE VOLANTE

RAPPORT PRELIMINAIRE

Officier : Inspecteur de police Carlton Beetz — Matricule : 45

Date et heure de l'enquête préliminaire : 11 h 30, 7 avril 1923.

REMARQUES

Cet officier a été prévenu à Springfield (Massachusetts) que sa présence était requise à Arkham (Massachusetts) ce matin suite au meurtre d'une jeune femme blanche découverte très tôt ce jour : "L'inspecteur de police J. Fisk réclamait ma présence sur les lieux afin de l'aider dans le cadre d'une enquête dont je m'occupais actuellement. J'arrivais aux bureaux de la police départementale d'Arkham à 11 h 30. Je traversais trois quartiers sous escorte, jusqu'au prieuré de la première église Baptiste d'Arkham. Là, je rencontrais l'inspecteur de police Fisk qui immédiatement me conduisit au grenier du bâtiment qui se trouvait au troisième étage. L'essentiel du constat avait été fait. Le corps n'avait pas encore été emporté dans l'attente de mon arrivée. J'avais sous les yeux une scène de carnage identique à celle que j'avais découverte le 31 mars de cette même année".

Dans le grenier, l'air était empli d'une odeur nauséabonde de mort et j'ordonnais immédiatement à Fisk d'aérer les lieux. D'un coup d'œil, je remarquais les trois lacérations : la marque du meurtrier du Chemin Interdit. La victime, une certaine Loretta Swift, âgée de 17 ans, était pendue à une poutre à environ 1,50 m du sol, on lui avait lié les avant-bras et les coudes avec une ceinture pour la maintenir dans cette position. Ses entrailles étaient dispersées autour d'elle. Sur le parquet, juste en-dessous d'elle, on avait grossièrement tracé un pentagramme comportant 12 symboles également répartis aux cinq points et dont la fonction semblait être de recueillir ses intestins lorsque ceux-ci jailliraient de son abdomen. Aucune personne présente ne connaissait ces symboles. J'eus beau fouiller ma mémoire mais je ne me souvenais pas de quelque chose de semblable au Chemin Interdit.

TEMOINS : Aucun.

STADE DE L'ENQUETE : En cours.

Signé : Carlton Beetz — Date : 7/4/23

ETAT DU

MASSACHUSETTS

PATROUILLE VOLANTE

RAPPORT SUPPLEMENTAIRE

Inspecteur chargé de l'enquête : Carlton Beetz.

Déposition de l'officier de police : Beetz — Matricule : 45

Code des documents de référence : Rapport préliminaire, 7 avril 1923 (conférer également 31 mars 1923).

ENQUETE

L'enquête précédente concernant Loretta Swift nous apprit qu'elle avait été retrouvée par sa mère aux alentours de 6 heures du matin. La jeune fille n'était pas rentrée au domicile familial après une course qu'on lui avait demandé de faire la veille. Le 6, à environ 16 h 30, la maison était déserte, et il semblerait que ce fut cet instant que l'agresseur choisit pour pénétrer dans l'immeuble. On ne sait pas quand il en est sorti. Il n'y a aucune trace d'effraction. Le révérend Swift, qui a ses habitudes, m'a assuré qu'il verrouillait les portes tous les soirs à 21 heures précises. Ce matin, les loquets et les serrures étaient comme ils les avaient laissés la veille au soir.

L'inspecteur de police a la ferme conviction que le meurtre du Chemin Interdit et le meurtre du prieuré de la Première Eglise Baptiste sont étroitement liés. La confirmation de ceci sera faite une fois que le médecin légiste aura examiné les blessures plus attentivement.

STADE DE L'ENQUETE : En cours.

Signé : Carlton Beetz — Date : 8/4/23

Un rêve à New York

La nuit du lundi 23 avril 1923, chacun des personnages fera le même rêve très vif :

"Alors que vous vous enfoncez plus profondément dans votre sommeil, il vous semble que vous flottez à quelques centimètres au-dessus de votre propre corps. Cette sensation ne dure qu'une seconde, mais vous voyez avec acuité tous les détails de la pièce autour de vous. Même les toiles d'araignées et une minuscule chrysalide en repos que vous n'aviez pas remarquées jusqu'alors, vous semblent soudain effroyablement évidentes.

Vous remarquez également une corde d'argent qui relie le nombril de votre corps flottant à celui de votre corps physique. Vous n'avez aucune sensation de crainte ou de danger.

Soudain, vous voyagez très rapidement. La terre défile à une vitesse aveuglante. Votre corps passe sans mal au travers des murs et même d'autres corps. Le cordon ombilical d'argent s'étire derrière vous, il semble infiniment élastique. Quand vous regardez, vous voyez un fin réseau de cordes identiques entrecroisées sur lequel vous glissez comme une navette sur un métier à tisser.

Après plusieurs minutes, au cours desquelles vous jugez que vous vous dirigez vers le sud-ouest et que vous avez couvert plusieurs centaines de kilomètres, vous aboutissez soudain dans une petite bicoque octogonale. Assis au centre de la cabane, il y a un homme, vieux et ratatiné. Il est basané et porte les atours d'un shaman indien d'Amérique. Toutefois, alors que vous le regardez, ses traits fondent et coulent pour former une autre silhouette : celle d'un homme-serpent. Il vous parle d'une voix sifflante, une grande langue fourchue, noire et visqueuse sort et rentre dans sa bouche en ondulant, alors qu'il articule ses mots.

"Vous cherchez celui qui est revenu. Kingu est son nom. Son père est le mien. Grand Yig, Père des Serpents. Et pourtant je ne lui porte aucun amour fraternel. Je ne puis tolérer son intrusion en ce moment. C'est pourquoi nous sommes alliés pour cette simple chose. Il plaît à mes desseins de vous aider. Ma propre attention est fixée sur les étoiles".

Alors qu'il vient de dire ceci, vous avez la vision soudaine d'un objet noir, tombant sans fin au travers de l'espace. Après une seconde, tout s'évanouit et l'homme-serpent continue :

"Son seul point faible, ce sont les statues, bien qu'il ne le croit plus car il pense que ceci est perdu pour toujours".

Il brandit alors un petit objet de cuivre entre son pouce et son index écailleux. Sa forme est étrange et dérange la vue, mais vous remarquez aussitôt les trois griffes qui pénètreraient exactement dans les trois encoches des statues.

"Grand merci Sowenda !", une douce voix féminine vient de l'interrompre. Amélia Van Slyke saute au centre du galetas et arrache l'objet des doigts de l'homme-serpent. En un instant, elle jette le malheureux au sol avec une énergie horriblement anormale. Elle s'arrête pour vous regarder.

"Laissez mon Maître tranquille, vermine. Il viendra vous chercher quand l'heure de votre réveil viendra".

Sur ce, elle pulvérise un des murs en bois massif et s'enfuit dans l'obscurité. Vous entrevoyez tout juste dans la nuit quelque chose de monstrueux et d'infect qui s'en va dans un coup de tonnerre. Vous êtes à nouveau seul avec l'homme-serpent étourdi.

"Trouvez l'objet !" croasse-t-il. "Vous devez lire les manuscrits de mon peuple. Ils expliquent son utilisation. Allez. Maintenant il projette son plein réveil dans le Sanctuaire de l'Œil du Serpent".

"Allez !".

Sur ce, vous sentez une traction violente sur la corde reliée à votre ventre et vous êtes instantanément de retour dans votre corps réel.

Faire un jet sous la Santé Mentale. En cas d'échec, perte d'1D6 points de SAN. En cas de réussite, perte d'un point de SAN. Vous serez incapable de dormir pour le restant de la nuit et vous aurez un besoin incontrôlable d'allumer toutes les lumières que vous pourrez trouver.

Information pour le Gardien

L'homme-serpent, Amonna Sowenda, vit dans la Mesa Noire en Amazonie. Amélia a voyagé jusque là grâce à un vagabond dimensionel et est retournée à New York par le même moyen. Sowenda a ses propres plans en ce qui concerne la race humaine (voir "Terreur sur Arkham", une publication TOME). Il a apporté aux personnages la connaissance d'une arme puissante contre Kingu.

L'objet est venu en possession de son peuple il y a trois millions d'années. Une description complète de son utilisation afin de renvoyer les âmes des guerriers dragons dans les statues est contenue dans les Manuscrits Pnakotiques.

La seule copie connue des Manuscrits Pnakotiques vient juste d'arriver dans la section des livres rares à la Bibliothèque publique de New York (un jour de Bibliothèque pour le trouver). Quand les personnages demanderont à le voir, ils découvriront toutefois qu'il a été emprunté par M. Andrew Dorning du Waldorf Astoria ("Oui, c'est très inhabituel, mais Mlle Van Slyke a personnellement garanti la sécurité du livre").

Le seul moyen d'obtenir le livre est de pénétrer par effraction dans la suite de l'hôtel pour le retrouver. (Nils n'a pas détruit le livre. Il contient d'importantes informations sur le déroulement correct de ses propres rituels).

L'emploi du temps de Nils est variable. Il y a 65 % de chance qu'il sorte la nuit, partant à 20 heures pour être de retour à minuit + 1D4 h. La seule nuit où il sera à coup sûr dehors de 22 heures à 4 heures, est vendredi lorsqu'il effectuera un sacrifice.

REGGIE CARSTAIRS TROUVE LA MORT

M. Réginald Carstairs III a été enterré aujourd'hui au Brinks Memorial Garden. Plusieurs centaines de personnes appartenant à la haute société new yorkaise ont assisté aux funérailles de l'un des leurs. Comme vous le savez, M. Carstairs a trouvé la mort dans un accident de voiture, samedi dernier à Central Park. On ne peut que regretter la disparition prématurée de ce jeune homme à l'avenir pourtant prometteur.

On peut cependant s'étonner de l'absence d'une amie du défunt, Mlle Amélia Van Slyke, fiancée à M. Carstairs, qui n'a pas été aperçue. Elle ne se trouve d'ailleurs plus à la villa de Central Park West. Il semblerait que Mlle Van Slyke ait passé sa journée à Coney Island, en compagnie de son nouveau chevalier servant, M. Andrew Dorning.

Décidément les frasques de cette jeune héritière sont de plus en plus déconcertantes et doivent être la source de soucis constants pour son père.

Article extrait du "New York Times" du 17 avril 1923.

AMELIA RENCONTRE UN MYSTERIEUX JEUNE HOMME

Encore une fois, la ravissante Amélia Van Slyke flirte avec un mystérieux jeune homme. Son petit ami semble avoir été mis de côté. En effet Mlle Van Slyke s'en souciait fort peu lorsqu'elle se pavanait sans aucune retenue au bras d'un charmant étranger à Pettigrew la nuit dernière. Que dira M. Carstairs à son réveil ? Et bien sûr, il y a papa à ménager. Mais peut-être que ce fringant prince charmant est le bon numéro. Suite de cette passionnante aventure dans notre prochain article.

(Cet article est accompagné d'une photographie de Nils Lindstrom, en compagnie d'une séduisante jeune fille).

Article : Chronique mondaine du Variety, 11 avril 1923.

UN MEURTRE SANGLANT CREE UN MYSTERE DE 100.000 $

Hier après-midi, des ouvriers municipaux ont découvert les corps mutilés de deux nonnes dans une bouche d'égout. Les corps semblent avoir été tassés au fond puis recouverts de billets. Environ 100.000 $ en coupures neuves ont été éparpillées sur les corps.

Clarence Tibbs et Wilbur Tronton, tous deux employés à la voirie de New York, inspectaient les canalisations où l'écoulement s'effectuait mal, quand ils ouvrirent une bouche d'égout dans une allée étroite au coin de la 17e et de la 18e Avenue, à 15 h 15 ce lundi. En tant qu'égoutiers ils sont sensibles à l'odeur, c'est pourquoi ils éprouvèrent un choc en découvrant les corps partiellement décomposés de deux femmes en habits de nonnes, enfoncés dans l'égout.

Les officiers de police et le médecin légiste, appelés sur les lieux, ont soigneusement remonté les corps et les ont examinés. Les deux femmes avaient la gorge tranchée, le ventre lacéré et la colonne vertébrale brisée. Cette dernière blessure provient certainement du fait que l'ouverture de la bouche d'égout est très étroite et qu'on a dû forcer pour les y faire entrer. D'après le médecin légiste, les corps étaient là depuis une semaine.

Article du journal "New York Times", 17 avril 1923.



Lorsqu'il est de sortie, il laisse deux goules garder sa chambre. A la nuit tombée, ces créatures répugnantes sont apportées à son balcon par une maigre bête de la nuit. Les goules seront endormies dans la chambre à coucher lorsque les personnages pénètreront dans la pièce. Elles attaqueront silencieusement dans l'obscurité un round de combat après que l'un des personnages ait raté un jet de Discrétion. La maigre bête de la nuit est perchée sur un toit de la 5ᵉ Avenue. Si l'un des personnages se rend sur le balcon, elle s'abattra sur lui pour l'immobiliser et le titiller. Si elle réussit à le titiller, elle l'enlèvera.

La maigre bête de la nuit aura besoin d'un round de combat pour décoller. Si elle est attaquée durant ce tour, elle immobilisera son attaquant, laissant tomber la victime paralysée sur le balcon. Si elle est attaquée, elle s'élèvera au-dessus de la 5ᵉ Avenue et lâchera sa victime qui ira s'écraser dans la rue, dix ou douze étages plus bas. Il n'y a aucune chance de survie à pareille chute.

La maigre bête de la nuit lâchera sa victime à 1D3 pâtés de maisons de l'hôtel et reviendra pour une autre attaque 1D10 rounds plus tard. Elle attaquera jusqu'à ce qu'elle ait pris 6 points de dommage.

Les goules attaqueront jusqu'à la mort.

Le manuscrit que les personnages recherchent se trouve dans le tiroir de la table de nuit. Derrière lui, un minuscule serpent corail est enroulé sur lui-même. Toute personne touchant le livre sans des gants de cuir d'une valeur d'un point d'armure, devra réussir un jet sous sa DEX + 2 ou sera mordue. La morsure du serpent corail est mortelle. La victime noircira, gonflera et mourra en l'espace d'ID3 rounds.

Les autres objets d'intérêt dans la pièce sont un atlas avec d'indéchiffrables gribouillis dans les marges d'une carte de l'Europe de l'Est (une carte complète de la Turquie), un ahémée à la poignée noire (à moins qu'on ne soit vendredi), un lourd crucifix d'or et sa chaîne dans l'un des cendriers et un dictionnaire Turc/Grec déjà bien feuilleté.

Les manuscrits pnakotiques

En lisant ces écrits blasphématoires, les personnages apprendront tout l'arrière plan du mythe compris dans la section "Information pour le Gardien". On y mentionne également d'autres choses horribles et dégoutantes. Ceci donne un bonus général de + 10 % au Mythe de Cthulhu. Il faudra six heures pour lire les Manuscrits et cela coûtera 1D8 points de SAN. Les personnages devront également effectuer un jet de SAN sous leur nouvelle SAN pour éviter de devenir temporairement fous (catatonie pour 1D6 heures), quand ils réaliseront qu'ils servent d'hôtes à l'une de ces effroyables choses.

Les Manuscrits contiennent deux sorts :

Le Signe des Anciens.

Invoquer/Contrôler une maigre bête de la nuit.

L'hypnose

Histoire : Les racines de l'hypnose moderne (1920) remontent à Franz Anton Mesmer qui, en 1777, vint à Paris et commença à traiter les maladies des riches et des crédules. Les méthodes de Mesmer (duquel dérive le mot mesmérisme) n'étaient pas de l'hypnose à proprement parler, mais plutôt des mises en scène élaborées destinées à convaincre les patients qu'ils recevaient des fluides magnétiques curatifs. Les patients étaient conditionnés de telle manière que Mesmer leur faisait croire que c'était bien le cas. Une commission d'enquête française (dont faisait partie Benjamin Franklin) découvrit que les méthodes de guérison de Mesmer étaient infondées. Toutefois, les disciples de Mesmer le défendirent et le premier compte rendu d'un cas d'hypnose date de 1785 et a été rédigé par un mesmériste.

L'hypnose fut pour la première fois étudiée de façon scientifique par James Braid, un physicien écossais. Il effectua de nombreuses expériences sur l'hypnose et suggéra prudemment qu'il s'agissait d'une fonction neurologique. Il écrivit un livre sur le sujet, "Le pouvoir de l'esprit sur le corps". Il fut le premier à remarquer que la réceptivité à l'hypnose variait grandement suivant les individus.

Durant la première moitié du XIXᵉ siècle, l'hypnose fut largement employée pour traiter l'hystérie et comme attraction dans les fêtes foraines. Le grand public connaissait largement le sujet (mais, voir les croyances, plus loin). Au début des années 1900, aucune véritable compréhension du procédé n'était disponible. Sigmund Freud commença à développer ses fameuses théories psychanalytiques grâce, en partie, aux frustrations rencontrées chez des patients sous hypnose (ils ne répondaient souvent pas).

Données : Il est tout à fait possible que les personnages désirent pratiquer l'hypnose ou se faire hypnotiser au cours d'une aventure. Quelques lignes directrices au Gardien sont présentées ci-dessous pour utiliser l'hypnose.

Pratique de l'hypnose : Tout personnage avec une compétence en "Psychologie" de 25 % ou plus, sera familier des techniques hypnotiques. Pour chaque 10 points de la compétence d'Occultisme, il y a 1 % de chance de connaître l'hypnose. Si un personnage se spécialise dans l'occultisme d'Extrême-Orient, sa base est de 3 % par 10 points de compétences en Occultisme.

Alors que la plupart des gens définissent l'hypnose comme permettant à un sujet de tomber en transe, une meilleure explication serait de dire que le sujet passe une période de concentration fixe sur une seule idée. Durant ce laps de temps, le sujet est vulnérable aux suggestions faites par l'hypnotiseur (mais voir les croyances).

CHEMINS DE FER
DE BOSTON ET DU MAINE

Horaire avril 1922

GARE						**GARE**					
Boston	7.00	10.00	13.00	16.00	19.00	Portland	3.48	7.41	10.48	14.30	18.00
Chelsea	7.12	10.12	13.12	16.12	19.12	Scarborough	—	8.11	—	15.00	—
Revere	7.21	10.21	13.21	16.21	19.21	Biddleford	4.33	8.29	11.33	15.18	18.45
Lynn	7.30	10.30	13.30	16.30	19.30	Kennebunk	4.51	8.47	11.51	15.36	19.03
Arkham	7.39	—	13.39	—	19.39	Berwick	—	9.08	—	15.57	—
Beverly	7.48	10.45	13.48	16.45	19.48	York Village	—	9.53	—	16.42	—
Ipswich	8.15	—	14.15	—	20.15	Portsmouth	6.18	10.20	13.18	17.09	20.30
Newburyport	8.45	11.39	14.45	17.39	20.45	Hampton	6.51	10.53	13.51	17.42	21.03
Hampton	9.12	12.06	15.12	18.06	21.12	Newburyport	7.18	11.20	14.18	18.09	21.30
Portsmouth	9.48	12.42	15.48	18.42	21.48	Ipswich	—	11.50	—	18.39	—
York Village	10.15	—	16.15	—	22.15	Beverly	8.12	12.17	15.12	19.06	22.24
Berwick	11.00	—	17.00	—	23.00	Arkham	—	12.26	—	19.15	—
Kennebunk	11.21	14.06	17.21	20.06	23.21	Lynn	8.27	12.35	15.37	19.24	22.39
Biddleford	11.39	14.24	17.39	20.24	23.39	Revere	8.36	12.44	15.36	19.33	22.48
Scarburough	11.57	—	17.57	—	23.57	Chelsea	8.45	12.53	15.45	19.42	22.57
Portland	12.27	15.09	18.27	21.09	0.27	Boston	8.57	13.05	15.57	19.54	23.11

Certaines conditions sont requises pour provoquer l'hypnose. Le sujet ne devra pas être un intime de l'hypnotiseur, mais il ne faut pas non plus qu'il éprouve à son égard de l'hostilité. Il devra être extrêmement difficile d'hypnotiser un sujet rebelle et de tels sujets auront droit à deux jets pour contrecarrer l'effet (voir ci-dessous). Il n'est pas nécessaire d'agiter la main pour provoquer l'effet désiré, bien que quelques hypnotiseurs le fassent pour impressionner l'auditoire. L'effet peut être entièrement provoqué par la voix de l'hypnotiseur. Les meilleurs résultats sont obtenus avec un sujet détendu et à l'aise. De bons résultats peuvent également être obtenus avec des sujets qui ont été frustrés, brutalisés ou humiliés pendant un certain temps (lavage de cerveau).

Etre hypnotisé : En règle générale, la sensibilité d'un personnage à l'hypnose est fonction de sa volonté. La meilleure simulation possible consiste à multiplier le POU du personnage par 5, ce qui équivaut à son pourcentage de résistance à l'hypnose. Un personnage au POU de 3 aura 15 % de chance de résister à l'hypnose. Les personnages ayant une faible résistance à l'hypnose pourront être victimes de démarcheurs à domicile et de commissaires priseurs connaissant l'hypnose. Ils peuvent ainsi se retrouver avec des objets indésirables et vendus à des tarifs prohibitifs. Un personnage peut volontairement réduire sa résistance à l'hypnose de 10 % pour aider l'hypnotiseur, mais il est bien connu que certaines personnes ne pourront jamais être hypnotisées par un hypnotiseur donné.



SOURCES D'INFORMATIONS A NEW YORK

Musée américain d'histoire naturelle
77e Rue et Central Park Ouest

Hôtel de ville
City Hall Park

Université de Columbia
116e Rue et Amsterdam Avenue

Tribunal de Grande Instance de New York
Cenıre et Wroth Street

Douanes
Chambers et Centre Street

Société historique de New York
170 Central Park Ouest

Bibliothèque municipale de New York
5e Avenue et 40-42e Rue

HOTELS A NEW YORK

Algonquin	59 Ouest 44e Rue
Ambassador	Park Avenue et 51e Rue
Biltmore	Madison Avenue et 43e Rue
Chatman	Vanderbilt Avenue et 48e Rue
St. Claridge	160 Ouest 44e Rue
Continental	Broadway et 41e Rue
Empire	Broadway et 63e Rue
Grosvenor	5e Avenue et 10e Rue.
Hermitage	7e et 42e Rue
Knickerbocker	120 Ouest 45e Rue
Majestic	Central Park Ouest et 72e Rue
St. Mayfair House	610 Park Avenue
Park Lane	Park Avenue et 48e Rue
Plaza	5e et 59e Rue
Ritz-Carlton	Madison et 46e Rue
St. James	109 Ouest 45e Rue
Vanderbilt	Park Avenue et 34e Rue
Waldorf-Astoria	5e et 34e Rue
Warwick	69 Ouest 54e Rue

Croyances populaires sur l'hypnose

Pouvoirs supra-naturels : Une croyance courante sur l'hypnose est que lorsqu'un individu est sous hypnose, il est capable d'accomplir des démonstrations extraordinaires de force, d'endurance et de mémoire. Des tests ont démontré que ceci est faux. Au mieux, un individu hypnotisé gagnera un ou deux points dans une caractéristique donnée. le POU d'un individu ne pourra jamais être augmenté par l'hypnose. Il est tout à fait possible de réduire par hypnose la sensibilité d'une personne à la douleur, mais seule une personne très réceptive pourra avoir une jambe amputée sans broncher. L'hypnose peut réduire le seuil de lassitude d'une personne et, un individu hypnotisé pourra travailler joyeusement à une tâche abrutissante pendant une très longue période.

Moralité : Il est également largement répandu qu'un individu hypnotisé ne peut absolument pas résister aux ordres de l'hypnotiseur. On pense que des crimes, des dépravations morales et des divulgations de secrets peuvent être ordonnés par un hypnotiseur. Ceci est faux. Il est très difficile de pousser un individu hypnotisé à faire quelque chose qui viole ses convictions intimes. Toutefois, des suggestions indirectes peuvent être très efficaces. Par exemple, si l'hypnotiseur convainc le sujet qu'il est dans la confidence d'un secret, le sujet peut très bien lui raconter tout ce qu'il sait. De façon similaire, si l'hypnotiseur a de noirs desseins vis-à-vis d'une dame pudique, il peut la convaincre qu'elle est seule et prête à prendre un bain. Etant donné qu'il est tout à fait naturel de retirer ses vêtements lorsque l'on va prendre un bain, la dame s'exécutera sans arrières pensées.

La croyance du sexe : Tout quidam moyen professant quelques connaissances du sujet, assurera à un personnage que les femmes sont plus réceptives que les hommes. Encore une fois, c'est faux. Des tests ont montré que hommes et femmes sont tout aussi réceptifs à l'hypnose. Utiliser les règles basées sur le POU d'un individu pour déterminer s'il est hypnotisé.

Utilisation de l'hypnose dans "A la recherche de Kadath"

En tant que Gardiens, assurez aux joueurs que les trois croyances sont authentiques. Des personnages expérimentés peuvent, au choix du Gardien, en savoir plus. N'importe quel professeur du département de psychologie qui a eu quelques expériences sur l'hypnose sera capable de dynamiter chacune de ces croyances.

Des recherches sur l'hypnose à la bibliothèque révèleront d'abord ces trois croyances. Faire un jet de Bibliothèque pour chacune. Des recherches approfondies apprendront que Jung pensait que l'hypnose ouvrait les portes de l'inconscient collectif enfoui au fond de chacun de nous.

Si l'un des personnages décide de se faire à nouveau hypnotiser pour découvrir ce qui lui est arrivé, il devra être hypnotisé par quelqu'un ayant la compétence d'hypnose décrite ci-dessus. Une fois hypnotisé, le personnage devra faire un jet sous sa SAN pour arriver à localiser la région défectueuse de son cerveau. Cette zone apparaîtra sous la forme d'une porte close, découverte au terme d'une séquence ressemblant tout à fait à celle d'un rêve.

Si le personnage écoute à la porte, il entendra de faibles glissements. S'il ouvre la porte, il se retrouvera face à face avec l'entité qui le possède. L'entité (jeter un dé pour déterminer au hasard de laquelle il s'agit) sera vue sous sa forme naturelle et engagera le personnage dans un combat POU contre POU. Le vainqueur du combat sera le seul habitant du corps du personnage. Si celui-ci gagne, il perdra 1D6 points de SAN mais aura fait la connaissance intime de celui qui habitait son cerveau. Si le guerrier dragon gagne, il feindra immédiatement la maladie et demandera son admission à l'hôpital. Une fois seul, il s'échappera et suivra un chemin parallèle à celui de Nils.

Passeports pour l'aventure

Avant de quitter New York, les aventuriers se verront d'abord encouragés, puis plus tard obligés de mettre leurs papiers à jour. Le document de base nécessaire est un passeport des Etats-Unis, valable à cette époque pour tous les pays. Pour l'acquérir, on devra réunir les documents suivants : une fiche d'état civil, 2 $ et une photographie récente. Munis de ces papiers, les personnages devront se rendre à la Cité Administrative de leur localité. En cinq jours, un passeport pourra être établi.

Visas

Des visas sont nécessaires pour entrer ou sortir de certains pays. Les visas sont généralement gratuits et sont obtenus auprès du Consulat ou Mission du pays de départ.

Aucun visa n'est nécessaire pour se rendre en Angleterre.

Un visa est nécessaire pour entrer au Congo Belge. Il est disponible auprès de n'importe quel consulat belge. Le délai est de quatre jours. Toute tentative pour accélérer le processus par corruption n'aura pour résultat que le rejet définitif de la demande et une enquête sera ouverte à Bruxelles.

La Turquie pose un problème. Du fait de la guerre civile, les visas sont nécessaires pour entrer dans le pays. Ils ne sont accordés qu'aux demandes d'entrées dans les plus grands ports. Les visas ne sont pas obligatoires pour les régions extérieures. Toutefois, si l'on ne parvient pas à présenter un visa en cours de validité sur demande, on se verra emprisonné (comme agent provocateur/agitateur) dans 80 % des cas, ou exécuté dans 20 % des cas de façon sommaire, à moins que d'autres compétences n'empêchent ces résultats.

L'attribution d'un visa pour la Turquie prend 10 jours à moins que le préposé ottoman ne soit corrompu.

Vendu à

Amélia Van Slyke,
Central Park West,
New York City, New York.

EQUIPEMENT EN GROS HUTCHINSON

5417 Eighth Ave.
New York, New York
CENtral 4261

NOS REFERENCES	VOS REFERENCES	VENDEUR	MODE DE PAIEMENT	MODE DE LIVRAISON
		Raul Duke	COMPTANT	Livré Quai 67

QUANTITE Livraison	QUANTITE Commande	DESCRIPTION	UNITE	PRIX	TOTAL
	1	Canot à moteur			750,00 $
	2	Canot à rame		35,00 $	70,00 $
	2	Moteur de hors-bord		80,00 $	160,00 $
	3	Batterie auto		15,00 $	45,00 $
	6 m	Chaîne à maillon acier 1 cm/diam.	Par 30 cm	0,24 $	14,40 $
	60 m	Cordage 1 cm/diam.			6,00 $
	3	Pelle		1,00 $	3,00 $
	1	Maillet			2,50 $
	2	Hache		2,00 $	4,00 $
	4	Manche de hache		0,25 $	2,00 $
	2	Tente 4 places		22,00 $	44,00 $
	2	Bâches 6 x 5		15,00 $	30,00 $
	8	Lit de camp		6,00 $	48,00 $
	4	Outre à eau contenance 22 litres		2,00 $	8,00 $
	8	Outre à eau contenance 4,5 litres		1,00 $	8,00 $
	1	Réchaud			6,00 $
	4	Batterie de cuisine		9,00 $	36,00 $
	4	Lampe à kérozène		2,00 $	8,00 $
	1 paire	Jumelles X6			24,00 $
	1	Palan			80,00 $
	3	Lampe de poche		3,00 $	9,00 S

$ 1357,90
Payé comptant

Bateaux disponibles

Il n'y a que deux moyens pour les aventuriers d'atteindre leur destination dans les temps requis. Le genre de cabines disponibles dépend du temps avec lequel les préparatifs sont effectués (les meilleures cabines ont tendance à être prises les premières).

S.S. Brittany : Prend la mer le jeudi 15/5/23 à 11 heures de New York, quai 86. Arrivée à Southampton le dimanche 20/5/23 à 21 heures.

	Prix du voyage	Faux frais	Clôture des réservations
1re classe	625 $	125 $	Lundi 7/5 (1)
2e classe	415 $	65 $	Vendredi 11/5
3e classe	205 $	20 $	Lundi 14/5
Soute	125 $	Aucun	Aucune

S.S. Barcelona : Londres - Turquie.

Le *Barcelona* est un cabotier battant pavillon italien (un petit tramp) qui part de Liverpool le vendredi 25/5 pour arriver à Constantinople le vendredi 15/6. Pour 200 $ de rémunération, le capitaine pourra être convaincu de pousser jusqu'à Selefko, où le tramp arrivera le samedi 16/6.

Il n'y a qu'une classe à bord, classe d'une réelle qualité si l'on aime la nourriture italienne. Le coût du voyage est fixé à 120 $ plus 40 $ de faux frais.

M.S. Mary Rose : Si les aventuriers n'ont pas réussi à rassembler les documents nécessaires ou à établir leurs réservations pour le 26/5, le sénateur leur organisera un voyage sur le yacht "Mary Rose". Les cabines sont de première classe, la traversée de l'Atlantique prendra 7 jours et 14 heures. Le départ aura lieu le dimanche 27/5, l'arrivée à Portsmouth le 2/6 à 23 h 30.

Une mise à quai de 48 heures sera nécessaire pour réapprovisionner le bateau en carburant et en nourriture. Le départ pour Constantinople aura lieu le 4/6 à 4 h 30 avec la marée. Arrivée à Constantinople le lundi 11/6. Lamos est à 8 heures de croisière.

Langue

Tout au long de leur pérégrination, il est hautement probable que les aventuriers désireront communiquer avec des étrangers non anglicistes. La maîtrise de la langue locale (75 % ou plus) permettra d'excellents dialogues avec un autochtone. Les habitants du pays parleront la langue locale à 75 % au plus, à moins qu'ils ne soient très jeunes ou aient des problèmes d'ordre cérébral. Des mots vraiment obscurs tels "vampires", dérouteront l'Investigateur, à moins qu'il ne soit lui aussi un natif de la région. Avec l'énervement, un autochtone peut avoir recours à un synonyme que l'Investigateur comprendra. Ceci induira peut-être l'Investigateur en erreur car il peut penser que le synonyme correspond à une description exacte. Us et coutumes sont d'un abord aisé.

A un niveau de 50 %, un Investigateur a une connaissance pratique de la langue. Les subtilités de l'accent et de la grammaire lui échappent. De la gêne peut survenir en cas de conversation prolongée avec des natifs, et il y a 5 % de chance d'offenser l'auditeur. Deux personnages conversant à ce niveau auront 25 % de chance pour qu'une erreur de compréhension survienne.

A un niveau de 25 %, les Investigateurs seront capables d'exprimer des vœux simples, les courtoisies d'usage et des descriptions. L'accent sera mauvais et la syntaxe banale. Ce que comprennent et veulent exprimer les Investigateurs sera fréquemment confus. Les natifs ignoreront souvent les tentatives de communication des Investigateurs et discuteront entre eux de ce que peuvent bien vouloir les étrangers.

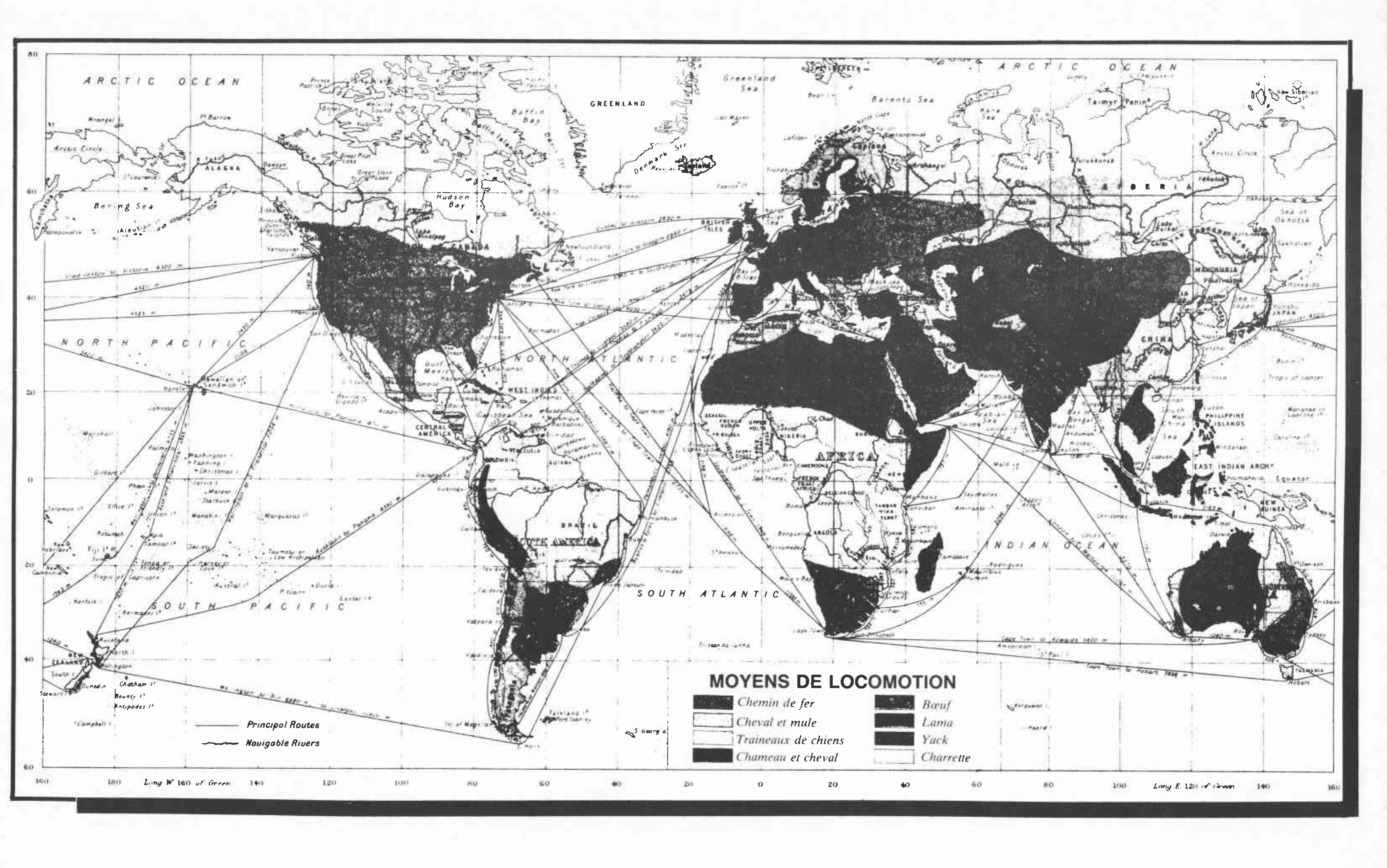
Les Investigateurs n'ayant aucune compétence dans une langue doivent avoir recours à la gestuelle et aux mots qu'ils ont grappillés par-ci par-là. Les concepts comme "oui" et "j'ai faim" peuvent être exprimés. Tout ce qui est plus complexe devra être mimé par le joueur. C'est au Gardien de juger de l'efficacité de la chose, mais il devra demander au joueur de mimer ce qu'il désire.

La langue peut servir de guide pour atteindre le sommet du pouvoir en place. Dans les régions multinationales, la classe dirigeante peut parler une langue totalement différente de celle qu'emploient les citoyens. L'incapacité de communiquer avec le niveau d'autorité approprié peut conduire à des délais frustrants. Dans certaines régions, on peut se voir demander des passeports multiples, des documents et cachets administratifs, tous en différents dialectes ! Si l'on ne réussit pas à se procurer les documents appropriés, l'emprisonnement et les amendes guettent. Toute tentative de corruption sera minorée par la compétence du personnage dans la langue. Un Investigateur avec des compétences de 80 % en "Corruption" et de 50 % en "Parler le Turc" aura 40 % de chance de soudoyer un agent de l'administration turque.

Interprètes et dictionnaires

Les Investigateurs peuvent louer les services d'un interprète. Les meilleurs seront trouvés dans les sites urbains plutôt que ruraux. En général, l'interprète parlera sa propre langue plus un ou deux dialectes associés à 75 % ou mieux, et sera très familier avec les lois et les peines du pays. Un interprète aura un score minimum de 50 % ou mieux en "Anglais". Il sera vulnérable aux mêmes erreurs qu'un Investigateur ferait en parlant une autre langue.

Les interprètes ne verront jamais que leurs propres intérêts. Ils peuvent tenter de voler les Investigateurs. Suivant le niveau de "conscience de classes" du pays, l'interprète peut très bien refuser de faire autre chose que traduire. Il peut refuser de voyager au-delà d'une certaine région. Si les Investigateurs traitent et payent bien leur interprète, celui-ci pourrait alors s'identifier au groupe et révéler quelques petites informations utiles sur le pays, les politiques en cours ou les buts des Investigateurs. Si les Investigateurs sont insultants ou effectuent des choses dangereuses, ils seront mis en garde par l'interprète qui quittera alors de lui-même son emploi.


MOYENS DE LOCOMOTION
Chemin de fer
Cheval et mule
Traineaux de chiens
Chameau et cheval
Bœuf
Lama
Yack
Charrette
Principal Routes
Navigable Rivers
ARCTIC OCEAN
NORTH PACIFIC
NORTH ATLANTIC
SOUTH PACIFIC
SOUTH ATLANTIC
INDIAN OCEAN
GREENLAND
CANADA
ALASKA
AFRICA
SOUTH AMERICA
BRAZIL
CHINA
SIBERIA
WEST INDIES
CENTRAL AMERICA
BRITISH ISLES
PHILIPPINE ISLANDS
EAST INDIAN ARCH.
Bering Sea
Hudson Bay
Baffin Bay
Greenland Sea
Barents Sea
Long W 160 of Green
Long E 120 of Green

L'acquisition de dictionnaires permettant de passer de l'anglais à une autre langue étrangère est possible. Une semaine d'étude permettra la communication à 25 % de compétence. Les dictionnaires de langues non indo-européennes sont difficiles à trouver et encore plus difficiles à utiliser. La perte du dictionnaire sera catastrophique et les personnages se verront réduit à 5 % de compétence.

La Turquie en 1923

Territoire : Les frontières de la Turquie ont été légèrement prolongées vers le Caucase et les Balkans en 1914. D'un autre côté, la Syrie, la Palestine, la Mésopotamie et l'Arabie en ont été détachées, soit au total une superficie de 64.000 km^2 (approximativement la même surface qu'occupent la France et l'Espagne réunies).

Population : Sur le territoire actuel, sous contrôle turc, la population est tombée de 14.500.000 habitants en 1914 à 9.000.000 aujourd'hui. Cette baisse est due à la mortalité ou à la déportation d'1,75 million d'Arméniens, d'1,25 million de Grecs et à la mort de près de 2 millions de Turcs, Kurdes et autres Musulmans au cours de la guerre. Un recensement n'est pas possible, mais le nombre de vrais Turcs en Turquie est probablement inférieur à 7 millions.

Races : Point de rencontre de l'Asie, de l'Afrique et de l'Europe, cette région a été le berceau de nombreuses races. Le gouvernement turc a été incapable de donner une véritable cohésion aux différents peuples qui occupent le territoire. Les Grecs et les Arméniens qui constituaient une portion considérable de la population ont été pratiquement éliminés, ne laissant que les Turcs, les Kurdes, les Circassins, les Arabes, les Juifs et un certain nombre de petits groupes.

Turcs : Le peuple turc a absorbé les représentants de toutes les races qu'il a côtoyées, c'est pourquoi le peuple turc original a disparu. Il est de ce fait plutôt difficile de définir les caractéristiques turques.

Kurdes : Un peuple viril, sauvage et nomade. Les Kurdes ont conservé leurs anciennes structures gouvernementales féodales en de nombreux endroits du Haut Plateau d'Asie Mineure. Ils ont toujours été une source de problèmes pour le gouvernement turc qui a été incapable de les assimiler complètement. Ce peuple nomade est dispersé dans la moitié sud de l'Asie Mineure, en Extrême-Orient et en Perse. Ils ont mauvaise réputation auprès des autres races. La violence et la cruauté sont communes chez eux bien qu'ils aient montré vis-à-vis des écoles et de l'éducation un intérêt certain.

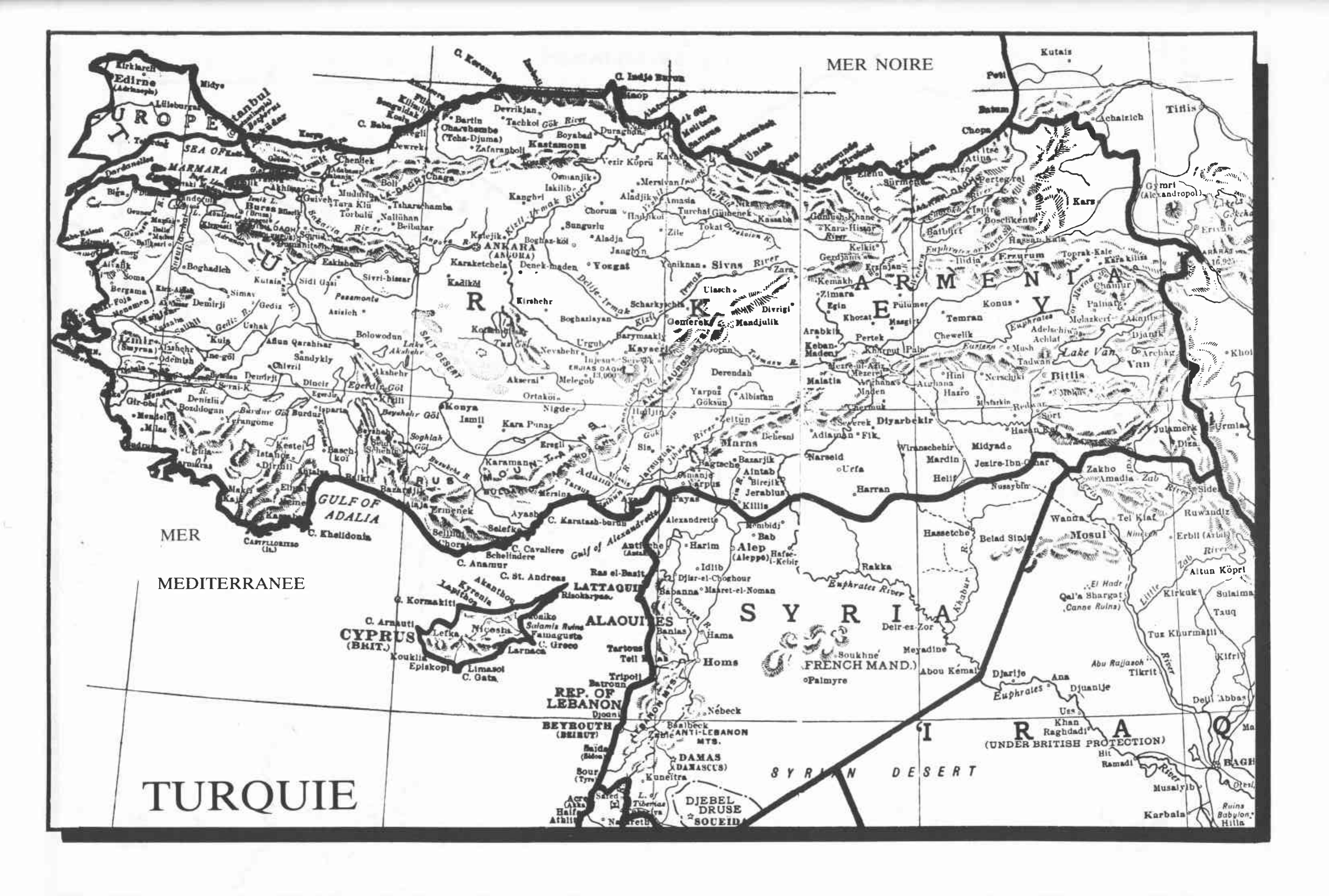
Grecs : Le monde des affaires à Constantinople est en grande partie entre les mains des Grecs. Ils occupent le premier plan dans les entreprises commerciales le long des côtes de la Mer Noire, de la Mer Marmoréenne et de la Mer Egée. Ils sont à la fois des marins et des artisans accomplis. En tant que tailleurs de pierre et mineurs, ils se sont d'eux-mêmes dispersés au travers du pays. Les affaires et les professions libérales ont sérieusement souffert de leur déportation. Entre 2 et 300.000 Grecs demeurent encore à Constantinople.

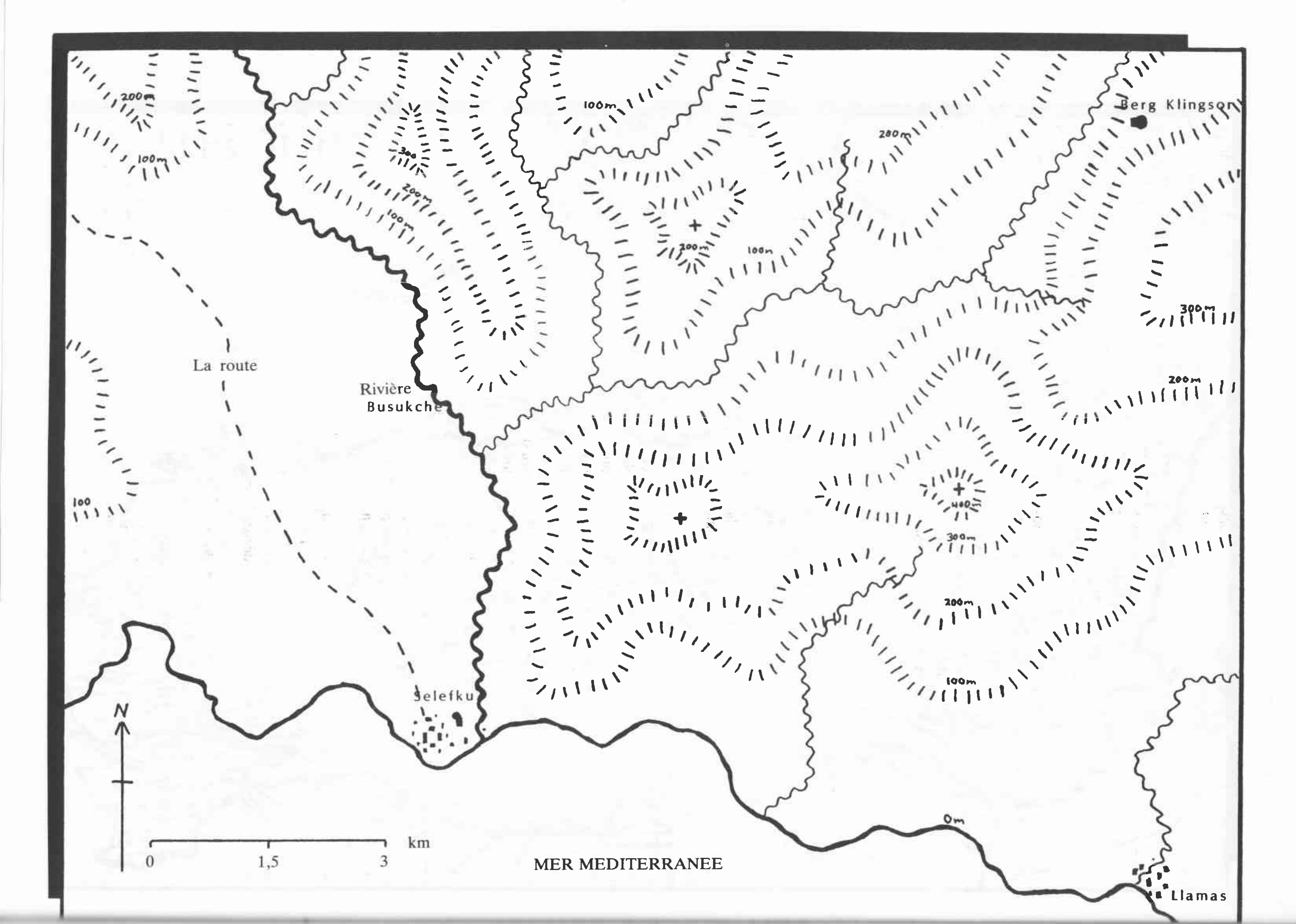
Arméniens : Le nombre d'Arméniens demeurant encore à Constantinople est peut-être de 100.000. Les persécutions dont ils ont été les victimes ces dernières années les ont poussés à fuir, complètement paniqués, le pays. Du fait qu'ils n'ont aucune identité nationale et qu'ils éprouvent énormément de difficultés à s'établir au sein des terres d'accueil, il n'est pas exclu que beaucoup d'entre eux puissent revenir.

Climat et santé publique : Sur le plateau, l'hiver est long et rigoureux et dans les régions nord, il neige beaucoup. L'été est très chaud mais les nuits sont généralement fraîches. Sur la côte nord, l'hiver est rude et les vents, balayant la Mer Noire depuis les steppes de Russie, amènent des torrents de pluie et de très importantes chutes de neige. A l'est de Samsoun, la côte est partiellement protégée par le Caucase, le climat est donc plus doux. En été, la chaleur est étouffante et débilitante ; au fur et à mesure que l'on s'approche de Trebizond, la végétation devient subtropicale. Sur la côte sud, l'hiver est très doux avec des gelées occasionnelles et des pluies violentes ; la chaleur de l'été est très grande. Sur la côte ouest, le climat est tempéré mais l'influence des vents froids du nord se fait sentir jusqu'à Smyrne, les hivers en ces régions sont plus rigoureux qu'ailleurs, sous les mêmes latitudes, en Europe. La partie européenne de la Turquie a un climat qui ressemble beaucoup à celui de l'Asie Mineure du nord. Les conditions de vie sont généralement bonnes si l'on ne considère que le climat. Toutefois, l'insalubrité est importante et les maladies des yeux, la variole, la malaria, la typhoïde et la dysentrie sont fréquentes. Une vie au sein des immondices et un manque de soins médicaux font que la mortalité infantile est très élevée.

Communications : En 1914, la longueur des lignes ferroviaires, sans compter les sections récemment ouvertes du chemin de fer de Bagdad, était de 4.584 km. Il y a 1814 postes possédant pour la plupart un centre de tri. Les lignes télégraphiques s'étendent sur 20.223 km. Il y a plusieurs routes importantes, bitumées, reliant les villes principales entre elles, mais elles sont généralement en mauvais état. Le gouvernement actuel recherche activement de l'aide pour construire de nouvelles lignes de communications au travers de l'état turc. Il est probable qu'avec le rétablissement de la paix, les grandes artères commerciales deviendront plus importantes.

Langue et degré d'alphabétisation : Dans ce pays polyglotte, chaque race s'accroche avec ténacité à sa propre langue. Avec le début de la guerre mondiale, un nouvel effort a été effectué pour imposer le turc à tous les habitants. Il n'est pas rare pour un ouvrier ou un paysan de parler 3 ou 4 langues, bien qu'il n'en lise ou écrive aucune. Le degré d'alphabétisation de la population ne


TURQUIE
MER NOIRE
MER
MEDITERRANEE
SEA OF MARMARA
GULF OF ADALIA
Gulf of Alexandretta
ARMENIA
SYRIA
(FRENCH MAND.)
IRAQ
(UNDER BRITISH PROTECTION)
SYRIAN DESERT
CYPRUS
(BRIT.)
REP. OF LEBANON
ALAOUITES
LATTAQUIE
DJEBEL DRUSE
SOUEIDA
Edirne
(Adrianople)
Kirklareli
Midye
Istanbul
Bosporus
Biga
Brussa
Izmir
(Smyrna)
Bergama
Soma
Odemish
Milas
Mendelia
ANKARA
(ANGORA)
Kastamonu
Bartin
Charshembe
(Tcha-Djuma)
Zafaranboli
Devrikjan
Boyabad
Duraghan
Vezir Köprü
Osmanjik
Iskilib
Kanghri
Chorum
Sungurlu
Aladja
Boghaz-köi
Yozgat
Denek-maden
Karaketchela
Kadiköi
Kirshehr
Sivas
Tokat
Zile
Amasia
Turchal
Aladjik
Mersivan
Yeniknan
Kayseri
Urgub
Nevshehr
Akserai
Melegob
Nigde
Ortaköi
Konya
Isparta
Burdur
Eregli
Karaman
Selefke
Ayash
Mersina
Tarsus
Adana
Sis
Marash
Aintab
Birejik
Jerablus
Killis
Payas
Alexandrette
Antioche
Alep
(Aleppo)
Bab
Idlib
Hama
Homs
Banias
Tartous
Tripoli
Batroun
Beyrouth
(Beirut)
Saida
(Sidon)
Sour
(Tyre)
Acre
Haifa
Nazareth
Baalbeck
Zahle
ANTI-LEBANON MTS.
DAMAS
(DAMASCUS)
Kuneitra
Nebeck
Palmyre
Soukhne
Rakka
Deir-ez-Zor
Meyadine
Abou Kemal
Hassetche
Belad Sinjar
Urfa
Harran
Narseid
Diyarbekir
Mardin
Midyad
Jezire-Ibn-Omar
Nussybin
Malatia
Kharput
Arabkir
Keban-Maden
Egin
Erzinjan
Kemakh
Divrigi
Zara
Erzurum
Kars
Gymri
(Alexandropol)
Tiflis
Kutais
Poti
Batum
Chopa
Trebizond
Kerasunde
Bitlis
Van
Lake Van
Mush
Kelkit
Bayburt
Gumush-Khane
Temran
Pertek
Kharput
Chamur
Palmat
Djulamerk
Zakho
Amadia
Mosul
Wanna
Tel Kiaf
Erbil (Arbil)
Altun Köpri
Kirkuk
Sulaimania
Tauq
Tuz Khurmatli
Kifri
Tikrit
Delli Abbas
Djarifje
Ana
Djuanlje
Khan Raghdadi
Hit
Ramadi
Musalyib
Karbala
Hilla
Kerbela
Qal'a Shargat
(Canne Ruins)
Euphrates River
Orontes R.
Khabur R.
Tigris
Zab River
Kizil Irmak River
Delije-Irmak
Yeshil Irmak
Sakaria River
Gediz R.
Menderes
SALT DESERT
Akshehr
Beyshehr Göl
Egerdir Göl
C. Karatash-burun
C. Cavaliere
C. Anamur
C. St. Andreas
C. Khelidonia
C. Kormakiti
C. Arnauti
C. Greco
C. Gata
C. Baba
C. Kerembe
C. Indje Burun
Nicosia
Larnaca
Limasol
Famagusta
Kyrenia
Lefka
Episkopi
Koukli
Salamis Ruins
Castellorizo
(It.)
ANTI-TAURUS MTS.
TAURUS MOUNTAINS
ERJIAS DAGH
13,000



Berg Klingsor
La route
Rivière
Busukche
Selefku
N
0
1,5
3
km
MER MEDITERRANEE
Llamas

dépasse pas les 10 ou 20 % bien que l'éducation des populations chrétiennes, récemment déplacées, soit beaucoup plus avancée.

Education : Au cours de la Grande Guerre, les Turcs mirent l'accent sur l'éducation. Les systèmes scolaires en place furent revus et de nouvelles écoles furent ouvertes. Une éducation élémentaire est obligatoire, du moins nommément, pour les enfants des deux sexes. Des lycées et des gymnases ont été construits dans la plupart des grandes villes. L'université de Constantinople, restructurée en 1918, fournit des enseignements variés, aux débouchés essentiellement professionnels. Le modèle français a largement influencé le système scolaire turc. En outre, l'enseignement séculaire, Medresseh, ou le séminaire théologique musulman, s'occupent d'instruire un nombre de plus en plus réduit de chefs religieux enturbannés en ce qui concerne le Coran et la loi religieuse musulmane. Le nombre important d'écoles étrangères de type lycée ou classes primaires a été sérieusement diminué si ce n'est supprimé depuis la guerre.

Industries : Une forme d'agriculture primitive est courante, et le sol de la Turquie est plutôt fertile. Le blé, le maïs et l'orge sont les principales productions. Le tabac et le coton sont en hausse importante. On produit de la soie à Broussa, à Ismid et dans la périphérie de Constantinople. Les ressources minières d'Asie Mineure sont importantes. Le gisement de cuivre près de Diarbekir est considéré comme l'un des plus importants au monde. Les gisements de chrome, d'argent, de zinc, d'antimoine, de borax et d'asphalte sont nombreux. On trouve également quelques gisements de houille en de rares endroits. Quant aux gisements de charbon, ils n'ont pas encore été tous passés en revue. Les usines sont encore d'un type primitif. Les tapis, soieries et cotonnades sont tissés dans les maisons d'Asie Mineure. Tant qu'un gouvernement stable n'aura pas investi des capitaux étrangers, aucune usine de grande taille ne pourra se développer.

Gouvernement : Bien que le gouvernement constitutionnel de 1876 d'Abdul Hamid II soit devenu lettre morte au bout de deux ans, il a été restauré par ses soins en 1908 mais n'a pas réussi à satisfaire les progressistes. En 1921, le nouveau gouvernement d'Ankara a révisé la constitution de 1876 et gagné rapidement le contrôle du pays entier. Les pouvoirs exécutifs, législatifs et judiciaires ont été concentrés au sein d'une Grande Assemblée Nationale réunie à Ankara. Cette Assemblée dans les derniers mois de 1922 destitua le Sultan et déclara que désormais elle élirait le Calife. On mit en place comme Calife un cousin du Sultan après que de dernier se soit enfui du Palais pour Constantinople.

Cet état turc, avec sa capitale Ankara et sa nouvelle forme de gouvernement représentatif a été reconnu par les nations souveraines d'Europe et d'Amérique. Il s'occupa activement d'assurer sa complète souveraineté et prépara des plans afin de redonner un coup de jeunesse au vieil Empire décrépi. Les pouvoirs suprêmes de la Grande Assemblée Nationale, nécessaires à un régime militaire musclé, seront probablement réduits. En 1923, cette forme de gouvernement républicain fut proclamée avec des corps exécutifs, législatifs et judiciaires séparés, l'Assemblée élisant le président. Le pouvoir de cette assemblée est souverain, elle est élue par tous les hommes en âge de voter.

Religion : Du fait de la déposition du Calife, l'Eglise et l'Etat sont séparés en Turquie. L'islamisme des Sunnites reste la religion d'Etat. Un effort pour moderniser l'Islam et le purger de quelques-unes de ses superstitions caduques est en cours. Les sectes chrétiennes du pays, les Grecs orthodoxes, les Arméniens et autres représentaient dans le passé des groupes aussi bien religieux que politiques. Le Patriarche de l'église grecque de Constantinople jouait un rôle important sur l'échiquier politique. Depuis, de telles influences politiques ont été restreintes. La liberté religieuse est garantie à tout citoyen du pays par les nouvelles lois.

Drôles de dames

Scène : Selefko, Turquie. Une petite ville côtière (pop. 1.200), dans le détroit situé entre la Turquie et Chypre. Elle est approximativement à 650 km au sud d'Ankara.

Selefko, petit village typique de la région, est formé d'une centaine de maisons en stuc de un ou deux étages et d'une place de marché. Les rues sont sèches et poussiéreuses, bordées d'une foule d'immenses palmiers dattiers. A quelques kilomètres au nord et à l'est du village, on trouve plusieurs séries de collines arrondies qui s'élèvent au pied des montagnes enneigées du Taurus. Les ruines d'un château de croisés qui étaient omniprésents dans la région, se situent au pied d'une de ces collines. Au sud et à l'ouest, les plages et la mer. C'est là que sont localisés les moyens d'existence du village.

Un grand bateau, de toute évidence un transatlantique, est ridiculeusement échoué de côté sur la plage, et toute une flotille de petits bateaux de pêche l'entoure. On peut voir plus de 90 % du bateau au sol, sa quille brisée.

Les rues, y compris celles menant à la place du Marché, sont complètement désertes. Un odeur de pourriture flotte dans l'air silencieux. Le "S.S. Etoile du Matin" repose, sans chargement, à son étrange poste d'amarrage. L'air à cet endroit est absolument irrespirable. Après une inspection rapprochée, on remarquera que tout le chargement du bateau est couvert de mouches.

Ahmed Mohat Mohamed, un vrai croyant et un champion de la Mosquée Poliopolus, descend du nord. Il est seul, mis à part son cheval et son chien. Il porte de façon ostentatoire un grand cimeterre incrusté de bijoux. Un mousquet artisanal pend en bandoulière à son épaule. Un gros diamant est monté sur l'avant de son fez. A un peu plus de 2 km de Selefko, il quittera la route pour explorer le périmètre du village, du nord vers l'est. Une fois la ville dépassée, il y retournera en longeant la côte

sud. Finalement, il s'approchera de l'"Etoile du Matin". Rien dans son attitude ne révèlera qu'il a senti l'odeur accablante de pourriture. Pendant quelques instants il observera le bateau, puis il éperonnera son cheval. A peu près une heure plus tard, la voix forte et grave d'Ahmed Mohat Mohamed appellera du seul minaret de la Mosquée de Selefko, les fidèles à la prière. A environ 10 kilomètres de là, nichées dans les profondeurs du château des Croisés, les créatures d'Amélia Van Slyke se retourneront au sein de la terre détrempée de sang. Elles seront averties du défi.

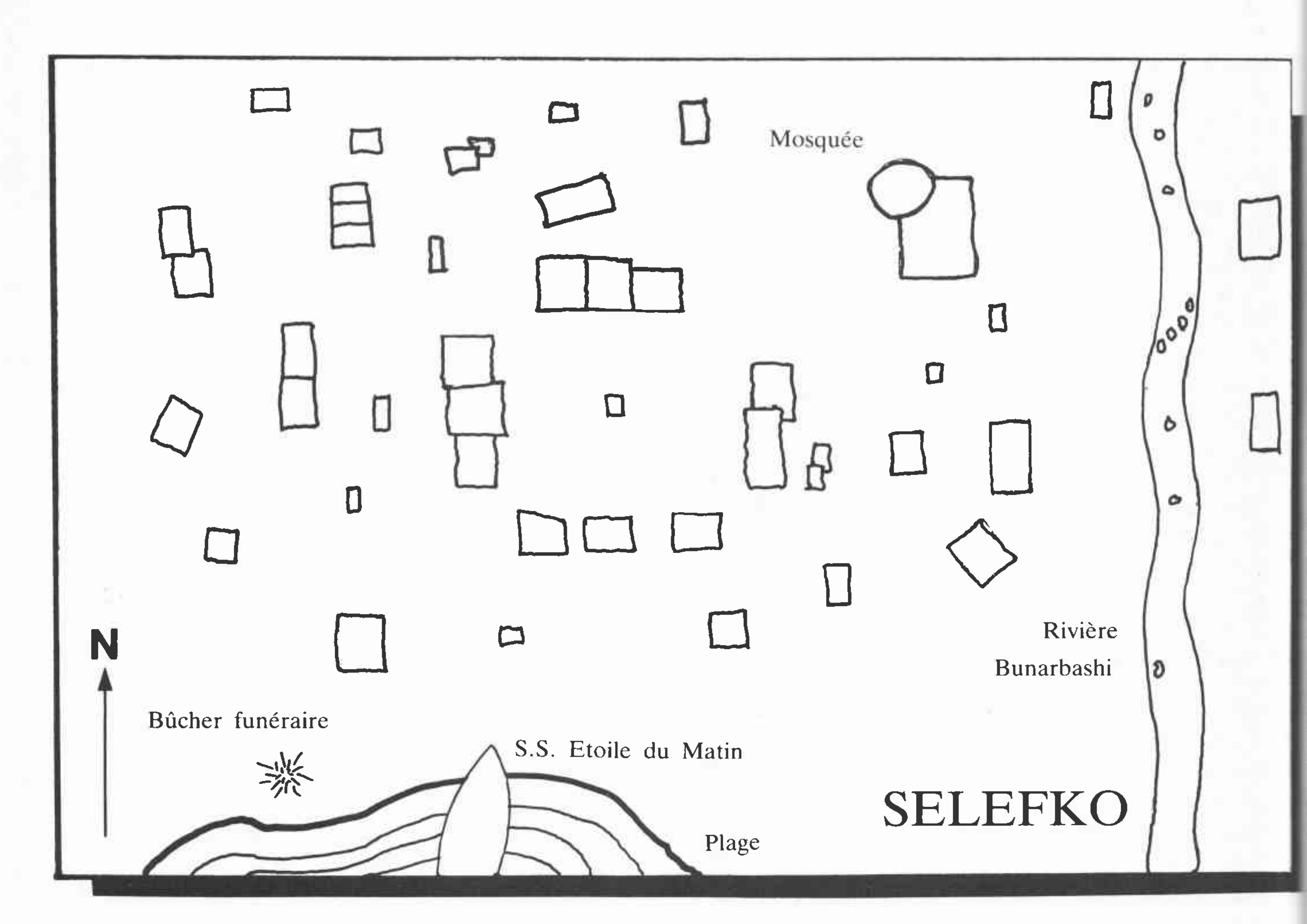
Information pour le Gardien

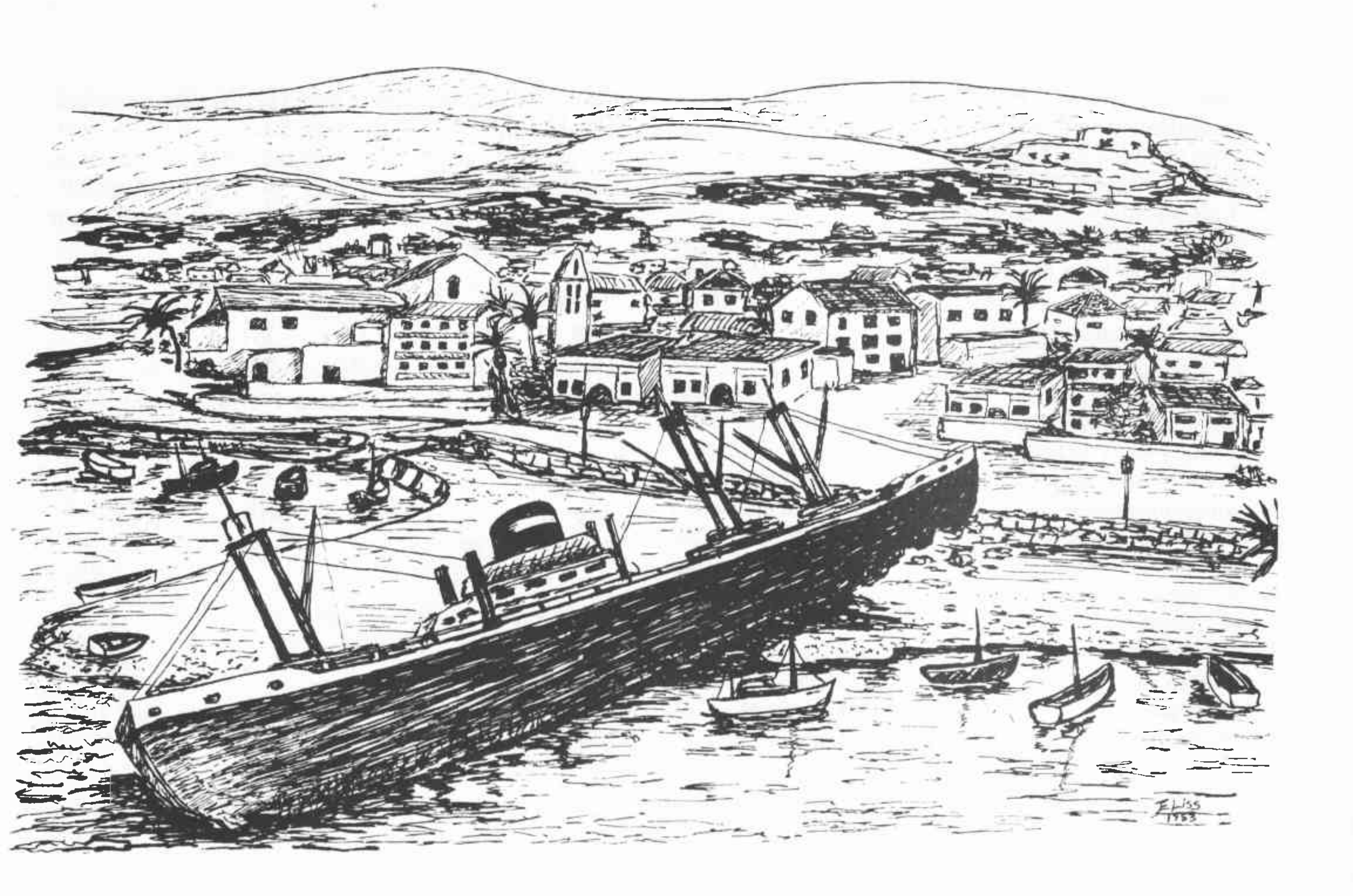
Quand le "S.S. Etoile du Matin" arriva à Selefko, les gens du village firent la seule chose qui leur semblait appropriée. Après avoir tourné autour du bateau, complètement stupéfaits, et s'être montré l'un l'autre, les bras tendus, combien le vaisseau échoué était absurdement grand, ils préparèrent le malheureux équipage pour l'enterrement. Ce n'était pas une petite tâche, et le grand bûcher funéraire ne fut achevé qu'en début de soirée. Etant donné qu'il n'est pas dans le désir d'Allah que les gens, même les infidèles, soient incinérés après le crépuscule, on ne voulut pas mettre le feu au bûcher avant la matin suivant. Les corps furent protégés des chiens errants et de la vermine, puis chacun rentra se coucher. Le lendemain, à la plus grande consternation de leurs semblables, plusieurs villageois "oublièrent" de se lever, plongés dans un sommeil plus profond qu'ils ne l'avaient pensé.

Les filles, assoiffées de sang, entrèrent en action à 22 heures. Leurs méthodes et aspirations ne sont pas très subtiles ; au matin, la population entière moins 20 avait fui dans les collines. La nuit suivante, le même nombre de personnes rencontrèrent leur destin, alors qu'épuisées, elles avaient pris du retard sur le groupe principal. La troisième nuit, la masse des villageois atteignit Ayash, à la sécurité toute relative. Il y eut de grandes lamentations et des cris de vengeance auxquels les Mollahs prêtèrent une oreille attentive. A la quatrième nuit, la région autour de Selefko était complètement vide d'êtres humains.

Ahmed Mohat Mohamed, un homme sûr et capable en son domaine, fut envoyé par les Mollahs pour en finir avec ces monstruosités.

Si les personnages ont réussi à deviner les plans de Nils, il vaudrait mieux qu'ils arrivent vers le crépuscule du cinquième jour. Si tel est le cas, ils arriveront juste à temps pour ressentir l'impression générale de catastrophe avant d'entendre Ahmed appeler les fidèles à la prière du soir. Cet appel à la prière permettra de guider les joueurs vers Ahmed. C'est la deuxième fois qu'Ahmed a appelé les fidèles ce jour. Il le fait quatre fois par





jour. Si les personnages désirent établir le contact avec Ahmed, ils devront parler au moins une des langues qu'il connaît ou bien il sera impossible d'établir une quelconque discussion. En ce cas, Ahmed ignorera les personnages et leur interdira l'abri de la Mosquée. Si les personnages parlent au moins une des langues appropriées, Ahmed insistera pour qu'ils quittent Selefko, mais il ne fera que de sombres allusions quant aux problèmes de la ville.

Si le contact est établi au crépuscule, Ahmed leur offrira l'abri de la Mosquée mais seulement pour cette nuit, ceci en accord avec les préceptes d'hospitalité d'Allah.

Ahmed préfère chasser les vampires à sa manière. Il n'assistera pas les personnages. Si ceux-ci sortent de leur propre initiative, Ahmed attendra tout simplement leur élimination avant d'employer sa propre méthode. Celle-ci consiste en général à ne rien faire du tout.

Il attendra ces dames dans un lieu saint. Il comptera sur son chien pour l'avertir de leur approche. Il projette alors de les abattre avec son mousquet (les balles, longues d'un centimètre, sont des sphères coulées dans l'argent d'une icône de Constantinople. Personne ne peut garantir leur efficacité sur les vampires). Le cimeterre en forme de croissant, représente le pouvoir du soleil et il a 50 % de chance d'étourdir un vampire pour 1D3 minutes. Le diamant logé sur l'avant du fez d'Ahmed, l'immunise contre le regard hypnotique. Il faudra 4 rounds à Ahmed pour charger son mousquet. Le chien est immunisé contre les ruses des vampires, mais il est incapable d'en abattre un. Il pourra certainement en retenir un, le temps que son maître recharge son mousquet.

Quand les personnages arriveront à Selefko, ils trouveront le bûcher funéraire intact et l'"Etoile du Matin" infesté de cadavres (toutefois, comme les morbides Walkyries, les filles rapportent leurs victimes exsangues à cet endroit chaque nuit). La chaleur combinée des corps des personnages détournera l'attention des vampires d'Ahmed, à moins bien sûr, que tout le monde ne se trouve dans la Mosquée.

Si Ahmed est avec les personnages : 100 %.

Si Ahmed et les personnages ne sont pas ensemble :
Ahmed : 10 %.
Joueurs : 90 %.

Si Ahmed est seul et les personnages en deux groupes :
Ahmed : 20 %.
Groupe 1 : 40 %.
Groupe 2 : 40 %.

Si Ahmed est seul et les personnages en trois groupes :
Ahmed : 30 %.
Groupe 1 : 30 %.
Groupe 2 : 25 %.
Groupe 3 : 25 %.

Les vampires ont élu résidence dans le sol non consacré de la chapelle du vieux château templier de Klingsormont. Ils sont éveillés durant le jour. Bien que leurs corps soient incapables de se mouvoir, leurs esprits sont

totalement actifs et clairs. Ils sont au courant de tous les déplacements effectués et de toutes les pensées émises dans un rayon de trois kilomètres autour de leur repaire.

Lorsque nous disons qu'elles sont averties de toutes pensées émises, cela signifie qu'elles sentent qu'un objet pense et par là est capable de raisonnement, cela ne veut pas dire qu'elles connaissent ses pensées. Néanmoins, pour la plupart, ces vampires peuvent deviner les intentions. Si les personnages violent le sanctuaire de la chapelle au cours du jour, ils devront gagner un combat POU contre POU avant de tenter de détruire les belles endormies. S'ils perdent ce combat et qu'ils détruisent leurs adversaires endormies, ils commenceront à sentir un changement de personnalité croissant la semaine suivante. Les symptômes de cette transformation sont des cauchemars violents, de la mélancolie et des crises de catatonie. Ils seront finalement complètement possédés et fourniront matière à un autre scénario.

Si les vampires perdent leur combat de POU, les personnages devront alors réussir un jet de SAN ou ils seront dans l'incapacité de participer au rituel de décapitation et d'empalement. Si aucun personnage n'est capable de vaincre ce "doux" aspect du vampire endormi, ou, si l'un d'eux perd son combat de POU tandis que les autres ratent leurs jets de SAN, les vampires se réveilleront à l'heure habituelle et règleront franchement leur compte aux personnages.

Vampire 1

FOR 20	CON 13	TAI 9	INT 11	POU 18
DEX 17	APP 8	EDU	SAN	PV

ARMES : toucher : 50 % 1D4 + 1D4 de dégâts ; morsure : 50 % 1D4 de dégâts.

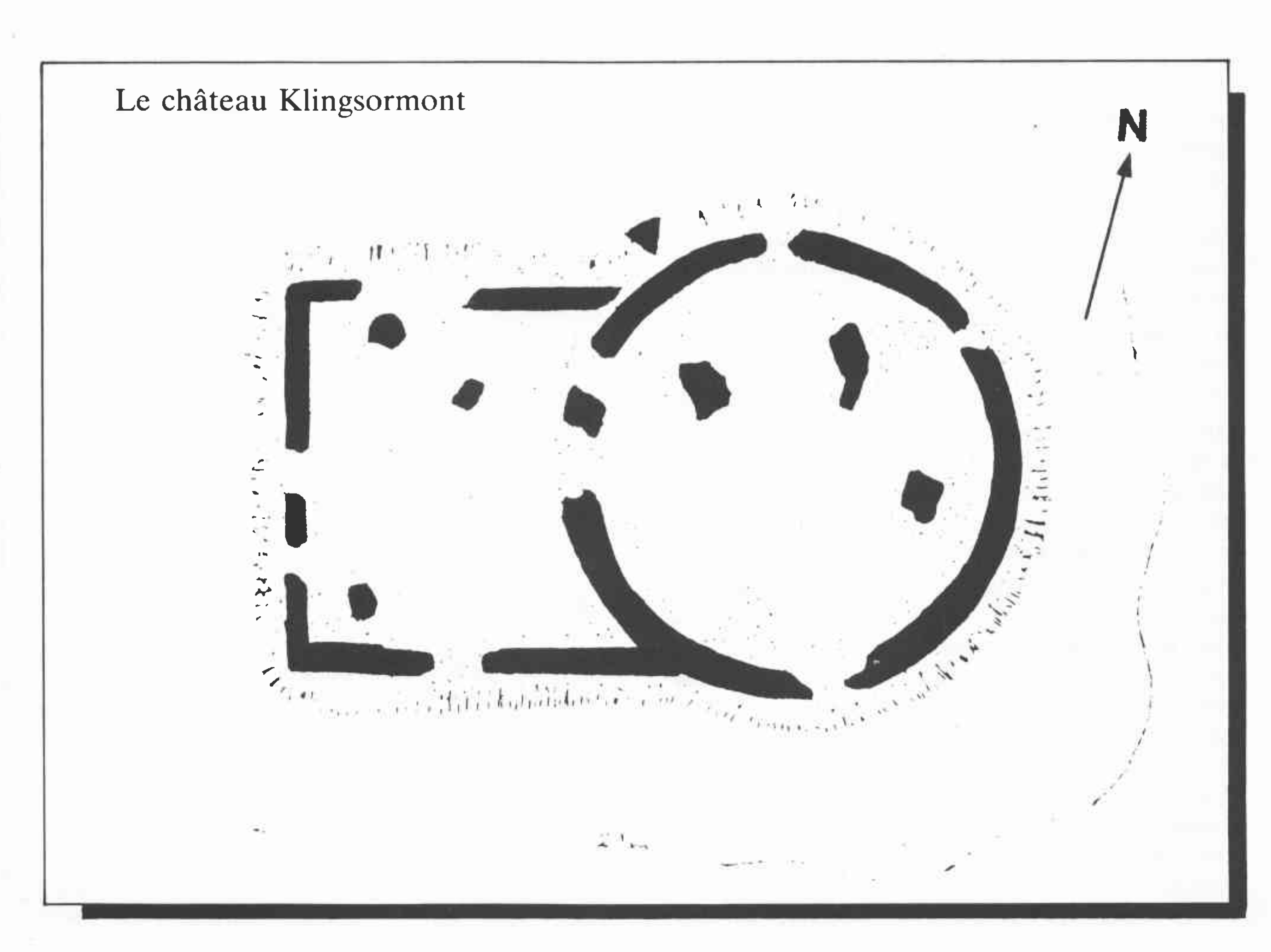
Vampire 2

FOR 22	CON 14	TAI 17	INT 17	POU 8
DEX 16	APP 13	EDU	SAN	PV

ARMES : toucher : 50 % 1D4 + 1D4 de dégâts ; morsure : 50 % 1D4 de dégâts.

Vampire 3

FOR 19	CON 9	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 18	APP 12	EDU	SAN	PV



ARMES : toucher : 50 % 1D4 + 1D4 de dégâts ; morsure : 50 % 1D4 de dégâts.

Vampire 4

FOR 23	CON 12	TAI 13	INT 8	POU 15
DEX 12	APP 16	EDU	SAN	PV

ARMES : toucher : 50 % 1D4 + 1D4 de dégâts ; morsure : 50 % 1D4 de dégâts.

Pour une explication des capacités spéciales, voir "Le guide des années 20" inclus dans le jeu "L'Appel de Cthulhu", page 29.

Ahmed Mohat Mohamed

FOR 17	CON 14	TAI 16	INT 15	POU 18
DEX 16	APP 12	EDU 11	SAN 90	PV 15

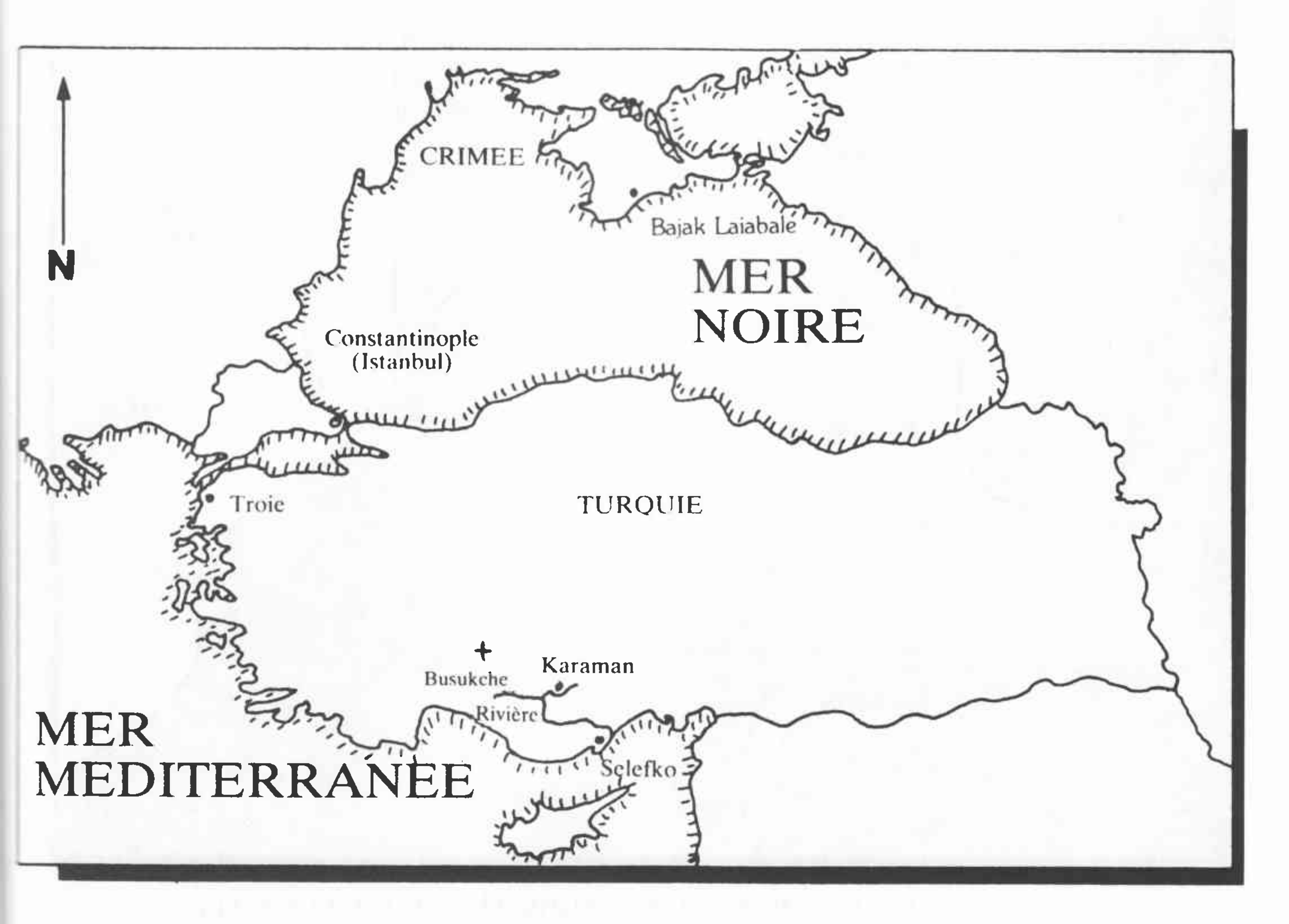
ARMES : mousquet cal. 60 : 80 % 2D6 + 10 de dégâts, dist. 36 m, 1 tir/4 rounds ; cimeterre* : 68 % 1D8 + 2 ; dague† : 80 % 1D6.

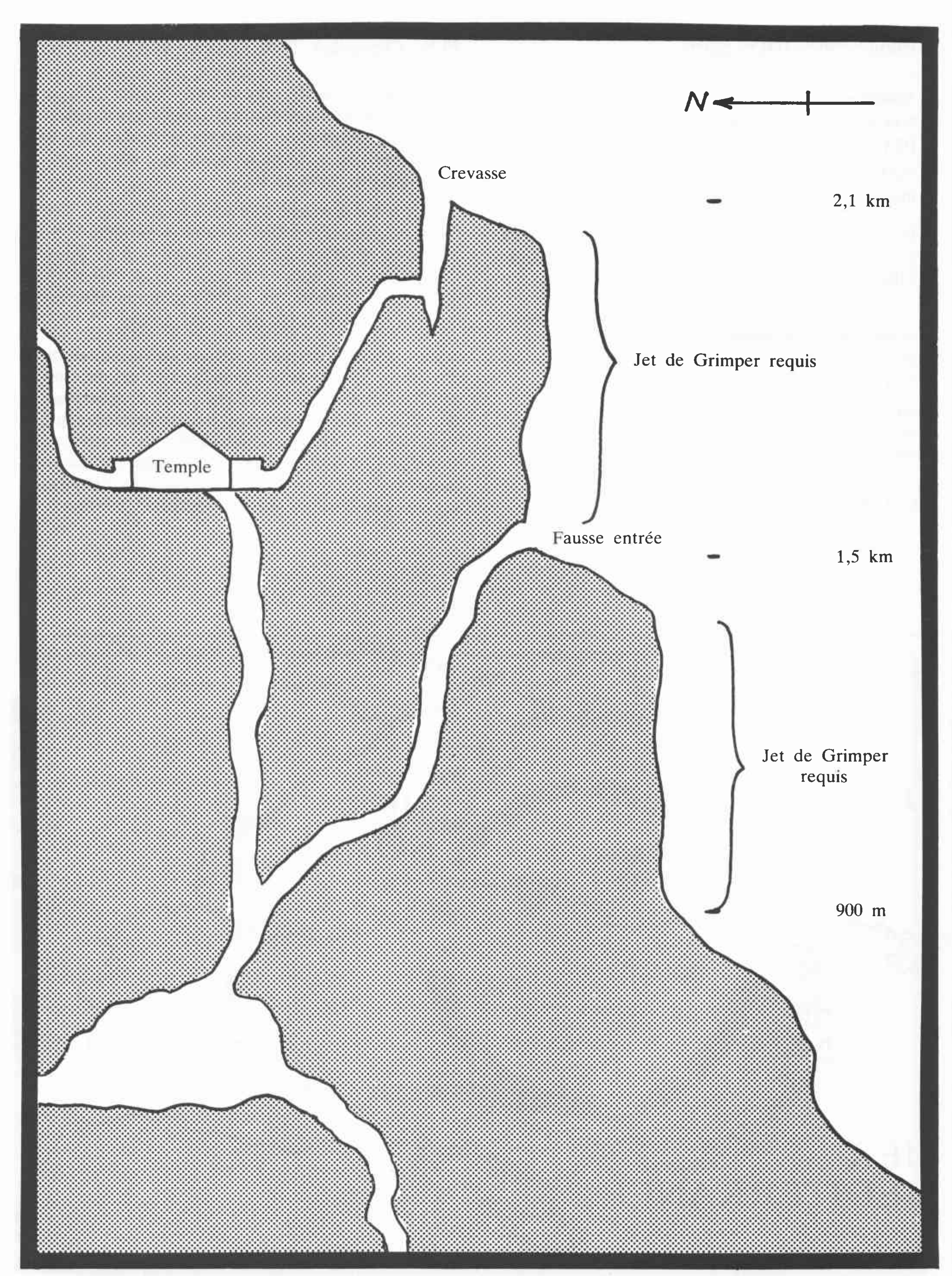
COMPETENCES : Discrétion : 90 % ; Ecouter : 85 % ; Esquiver : 80 % ; Grimper : 75 % ; Sauter : 80 % ; Chevaucher : 95 % ; Lancer : 95 %.

† Si la dague est lancée, faire un jet de "Lancer". S'il est réussi, jeter les dés pour voir si la dague empale (20 % de la compétence de "Lancer", 19 % dans le cas d'Ahmed). Si la dague n'empale pas, elle fera les dégâts d'une pierre ou 1D3.

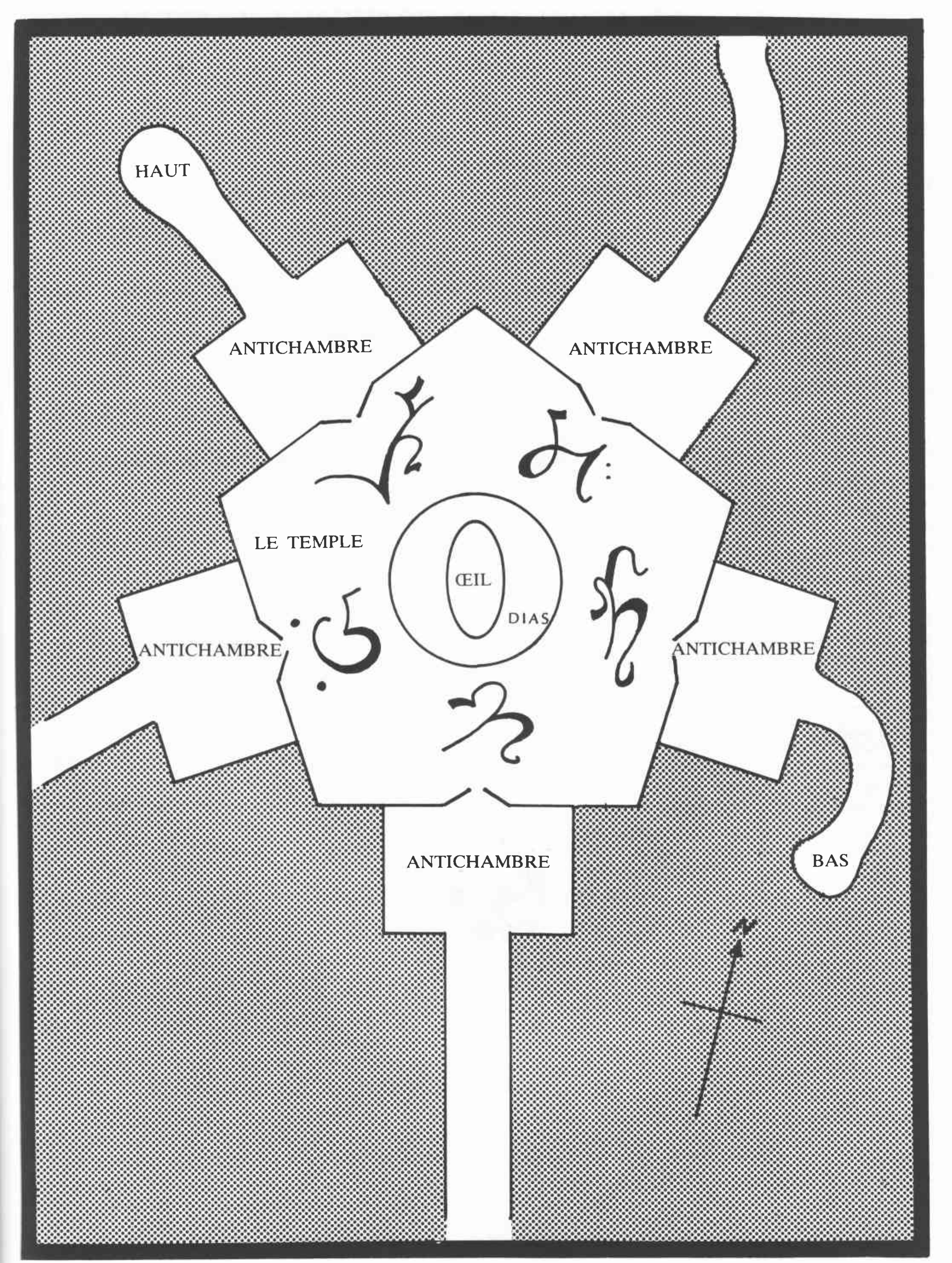
* Ahmed doit se trouver à au moins un mètre de sa victime pour que le cimeterre soit pleinement efficace. Si l'adversaire est plus près ou si Ahmed participe à une empoignade, il utilisera le pommeau du cimeterre comme un gourdin, ce qui occasionnera 1D6 de dégâts tant qu'il ne fait pas de maladresse.

Ahmed a une connaissance pratique de l'allemand, du grec, du latin et de la plus grande partie des dialectes turcs hauts et bas. Il connaît l'anglais à 11 % mais refuse de l'utiliser. Si les personnages laissent apparaître que l'anglais est leur langue principale, ils devront le convaincre qu'ils ne sont pas Britanniques. Si l'un des personnages est prénommé Lawrence, il les attaquera sur le champ dans l'intention de les tuer.





SCHEMA DE LA MONTAGNE ALACADAQ (pas à l'échelle)



LE TEMPLE DU SANCTUAIRE DE L'ŒIL DU SERPENT

Chronologie des événements

16/3 : Nils est possédé par Kingu.

17/3 samedi : Nils passe son week-end dans sa chambre seul et dans le coma, tandis que Kingu prend son plein contrôle.

21/3 mercredi : Nils réapparaît sur le campus à 9 heures.

28/3 mercredi : Accrochage épique avec le professeur de gymnastique.

30/3 vendredi : Nils quitte son dortoir. 1er sacrifice.

6/4 vendredi : 2e sacrifice.

8/4 dimanche : Le piège incendiaire est posé.

9/4 lundi : Attaque de la banque. Nils part à New York City.

10/4 mardi : Nils rencontre de nouvelles difficultés financières. Il est atteint de folie furieuse (tuerie) et forge son nouveau plan.

12/4 jeudi : Nils prend au piège Amélia. 1re recontre avec Reggie.

13/4 vendredi : Sacrifice.

14/4 samedi : 2e rencontre de Nils avec Reggie.

15/4 dimanche : Dernière rencontre de Reggie avec Nils.

16/4 lundi : Reggie est trouvé mort.

20/4 vendredi : Enterrement de Reggie. Sacrifice.

24/4 mardi : Amélia emprunte le "S.S. Etoile du Matin" et commence l'acquisition de l'équipement.

27/4 vendredi : Sacrifice.

4/5 vendredi : Sacrifice.

11/5 vendredi : Sacrifice.

12/5 samedi : Attaque dans le brouillard. Enlèvements en masse dans le parc.

13/5 dimanche : La fille de l'ambassadeur irakien est kidnappée. Le "S.S. Etoile du Matin" lève l'ancre.

18/5 vendredi : 1er sacrifice en mer.

22/5 mardi : Sacrifice à la nouvelle lune afin d'entamer le rituel de transformation.

25/5 vendredi : Sacrifice.

1/6 vendredi : Sacrifice.

5/6 mardi : Sacrifice à la pleine lune pour s'attirer les faveurs de Yig.

7/6 jeudi : Amélia commence à créer les vampires.

8/6 vendredi : Sacrifice.

10/6 dimanche : Naufrage du bateau.

11/6 lundi : Le canot à moteur arrive à Karaman.

13/6 mercredi : Nils et ses compagnons quittent Karaman.

15/6 vendredi : Sacrifice.

16/6 samedi : Nils et ses compagnons atteignent la montagne Alacadaq et les ruines de Kadath.

19/6 mardi : Les préparatifs au temple sont achevés.

22/6 samedi : Solstice d'été. Le rituel de transformation.



L'ŒIL A L'INFINIE VISION DE L'ALSKALI

de E.S. Erkes

Introduction

Ce scénario bonus est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle d'horreur "L'Appel de Cthulhu" de Chaosium Inc. Il peut être joué à part comme composant d'une campagne ou dans la continuité de "A la recherche de Kadath", les personnages utilisés dans ce scénario pouvant très bien se reposer à Constantinople dans l'attente d'un bateau qui les ramènera chez eux.

Remarque : Bien que le nom de la ville de Constantinople ne soit pas encore officiellement changé, la plupart des habitants l'appellent déjà Istanbul.

Information pour le Gardien

Une race d'êtres intelligents a évolué entièrement à part de la race humaine, dans des falaises escarpées bordant la Mer de Crimée. Ces êtres sont gigantesques et dotés d'un seul œil noir et glacé au milieu du visage. Leur forme est de façon générale anthropomorphique et leur peau d'une couleur verdâtre et claire. Leurs yeux ont un léger pouvoir hypnotique, comme cela est expliqué plus loin.

Les géants de Crimée, qui se nomment eux-mêmes les Alskalis (un nom inconnu des hommes, excepté de ceux qui les servent), sont entrés dans le folklore humain sous le nom de Cyclopes et autres géants traditionnels. Ils ont construit en des temps reculés d'énormes demeures sur les pentes des montagnes. C'était de ces citadelles qu'ils communiquaient avec les Dieux Extérieurs, créatures complètement extra-terrestres. Ils se sont finalement affiliés avec eux dans leur haine commune des "petits"... l'humanité.

La grande crainte des Alskalis est le feu. Deux conditions, la maîtrise de plus en plus importante de l'homme sur les flammes et l'activité volcanique croissante en Crimée, se sont combinées pour forcer les Alskalis à quitter leurs cités et à se réfugier dans de nouvelles demeures au fin fond des entrailles de la terre. Cette migration occasionna une évolution chez les géants qui devinrent plus petits (quoiqu'ils soient toujours énormes comparés aux hommes). De plus, ils cessèrent les relations qu'ils entretenaient avec les Dieux Extérieurs, à l'exception de Nyarlathotep.

Une partie des Alskalis ne voulut pas se réfugier sous terre et ils préférèrent migrer vers la côte Egée bordant le pays que l'on appelle aujourd'hui Turquie. Là, ils construisirent une cité que nous connaissons sous le nom de Troie. Toutefois, ces Alskalis, coupés de leur pays natal la Crimée, dégénérèrent bientôt culturellement, et ils furent balayés par une invasion grecque tandis que leur cité fut rasée par le feu. La plus grande partie des Alskalis vit sous terre dans la région montagneuse du sud de la Crimée. L'humanité n'en a pas connaissance et l'on n'en parle nulle part, sauf dans des légendes incroyables et au sein des groupuscules qui les adorent. Ces adorateurs se sont eux-mêmes baptisés les "Musulmans Alskalis", mais ils n'ont absolument rien d'islamique et sont, en fait, bannis de la plupart des pays islamiques. Ces adorateurs sont le seul lien que les Alskalis ont avec le monde humain.

Histoire

Vous avez été discrètement sollicités par le gouvernement turc afin d'accomplir contre un salaire très conséquent une mission spéciale, et vous avez accepté. Il est minuit en ce lundi 16 juillet 1923 et la nuit est chaude et sèche. La voiture, conduite par un chauffeur, dans laquelle vous vous trouvez, vient de quitter le quartier principal d'Istanbul. Vous traversez le Bosphore à l'entrée de la Corne d'Or via le vieux ponton Galata Bridge, pour vous rendre au quartier étranger d'Istanbul connu sous le nom de District de Galata. Après plusieurs minutes à circuler le long des rues désertes et faisant écho, bordées de rangées sinistres de bâtiments à l'aspect rébarbatif, vous atteignez un hangar sombre et défraîchi sur les quais du district ; le chauffeur vous demande alors d'entrer. A l'intérieur, une pièce propre et bien éclairée. Elle est vide, à l'exception d'une table et de quelques chaises. Peu après votre entrée, deux gardes armés en uniforme de l'armée turque et un individu de petite taille à l'aspect typiquement turc et vêtu à l'occidentale, pénètrent dans la pièce.

Une fois que les gardes ont inspecté consciensieusement la pièce, un autre homme entre. Il est grand, légèrement chauve malgré ses beaux cheveux, et ses yeux bleus perçants ressemblent à ceux d'un professeur d'histoire militaire de quelque université prussienne. (Les joueurs grâce à un jet de Connaissance réussi reconnaîtront en lui Ghazi Mustapha Kemal, le président de la Turquie. Il n'a pas rajouté Ataturk à son nom avant 1934).

Le grand homme vous remercie de votre venue. Il commence alors un long discours persuasif mettant en valeur le fait que sa République de Turquie est sur tous les plans un pays jeune et a besoin de gagner du prestige dans la communauté internationale. Voilà qui est difficile dans tous les cas. Dans celui de la Turquie où le piètre héritage de l'Empire Ottoman doit être oublié, cela l'est plus encore.

Le problème actuel qui rend les relations internationales difficiles est celui-ci : un archéologue anglais, résidant en Turquie et nommé Quentin Halward (les personnages possédant des compétences en Archéologie ou réussissant un jet de Connaissance, le connaîtront), a disparu. La nouvelle n'a pas été rendue publique mais l'ambassade britannique a commencé à poser des questions. "Nous n'avons pas mis la police turque sur cette affaire pour des raisons de sécurité. Nous avons fait appel à vous, des étrangers, dans le but de rester discrets. Nous ne voulons pas que cette nouvelle s'ébruite car elle pourrait causer des dommages irréparables quant aux relations extérieures de la Turquie. J'ai besoin d'un rapport d'ici une semaine". Il passe alors la parole à son assistant Ahmet Arculgu, le petit homme vêtu à l'occidentale.

Arculgu insistera également sur la discrétion et la sécurité dans cette affaire. Il vous informe aussi que le gouvernement fermera les yeux si vous transgressez les lois dans certaines situations. Ce sur quoi il insiste le plus est la nécessité de trouver des informations concrètes sur Halward : "S'il a été tué, nous voulons le corps. S'il a été kidnappé, kidnappez-le de retour. S'il est perdu, trouvez-le". Arculgu suspecte de façon certaine un mauvais coup. Il donne les informations suivantes en réponse aux questions éventuelles :

— Halward a été vu pour la dernière fois il y a deux semaines (le dimanche 1er juillet 1923) sur Yokusu Street près de l'hôtel Istanbul par le portier de l'hôtel Emin Atchiya.

— Il était en compagnie de deux Russes, nommés Sergei Atamanov et Ivan Shamilov. On sait qu'ils l'accompagnaient constamment ces deux dernières années. Tout ce que l'on sait à leur sujet c'est qu'il s'agit d'émigrés russes et qu'ils sont censés l'assister.

— Personne n'a vu Halward depuis. Des enquêtes discrètes ont été menées auprès de ses différents collègues du British Museum et ailleurs, mais aucun d'entre eux n'a eu de contact avec lui. Son seul ami connu est Basil Kenworth qui a travaillé avec Halward sur le site de Troie et qui y vit toujours. On dit également qu'Halward a vécu là à une certaine époque.

— La résidence d'Halward se trouve sur Turkiye Street dans Galata. Sa disparition a été rapportée par sa logeuse, une femme nommée Marie Doucette, qui a dit qu'il ne se rendait nulle part pour plus d'une nuit sans le lui dire. Elle a signalé sa disparition le mercredi matin 4 juillet 1923.

Arculgu vous verse 500 $ américains et l'équivalent de 500 $ en lires turques pour vos dépenses et vous annonce que vous toucherez 1.000 autres $ de salaire après l'accomplissement de votre mission. Il vous retrouvera ici dans exactement une semaine. Vous aurez des chambres à l'hôtel Istanbul pendant la durée de votre séjour.

Sources d'information

Amin Atchiya

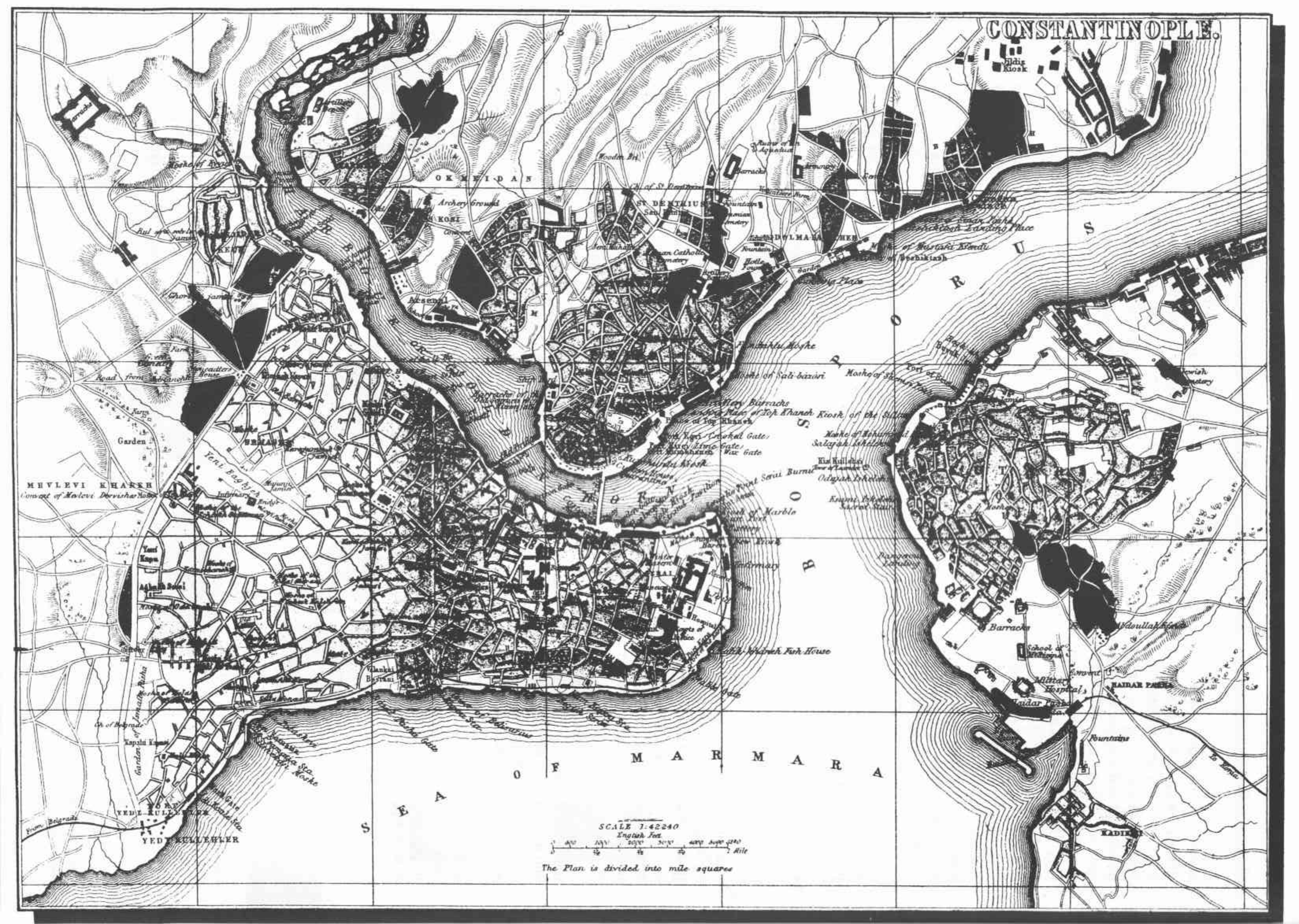
Le portier très sympathique de l'hôtel Istanbul dira aux personnages qu'il a vu Halward et les deux Russes remontant ce dimanche la Yokusu Street. Ils semblaient "partir pour des fouilles". Halward avait l'air absorbé par quelque chose. Il portait un paquet. Alors qu'il parle, deux hommes habillés de robes blanches descendent la rue. Comme il est coutumier dans certains pays du monde musulman, ils portent des voiles sur leurs visages et seuls leurs yeux sont visibles. Sur les voiles il y a un grand point noir. "Ils font partie de la secte islamique d'Alskali", dira Atchiya en faisant les cornes pour conjurer le mauvais œil. "Au cours de l'ancien régime, ils ont été persécutés comme des adorateurs de démons. A présent, notre nouveau gouvernement leur a accordé la liberté religieuse. Ils ont même leur propre mosquée". Atchiya ne sait que peu de choses à leur propos excepté qu'ils sont très secrets.

Le bureau d'information à l'hôtel

La femme élégamment vêtue qui tient le bureau, peut fournir une liste des institutions russes à Istanbul y compris le consulat soviétique, la ligue anti-bolchévique, la société de la Russie libre, la société des patriotes russes, le café Tolstoï, le café Pouchkine, le Rossiya Vestnik et l'église orthodoxe russe. Cette information est également disponible à la bibliothèque. Si les personnages tentent de contacter Kenworth de l'hôtel ou d'ailleurs dans Istanbul, on leur apprendra qu'il ne se rend qu'une fois par semaine à la ville portuaire de Koum Kale pour y poster et retirer son courrier et que justement il est parti lundi matin et qu'il ne sera pas de retour avant une semaine. Si les personnages veulent parler à Kenworth, ils devront s'y rendre pour le voir.

La bibliothèque

Un jet de Bibliothèque réussi permettra d'apprendre qu'Halward est le plus grand expert vivant de Troie. Il est mentionné au côté de Schliemann qu'Halward considère comme son modèle. Halward a des origines pauvres, mais l'intérêt précoce qu'il porta à la carrière de Schliemann lui donna la passion de l'archéologie. La bibliothèque possède plusieurs exemplaires d'ouvrages d'Halward sur Troie, mais ils ne fournissent aucun indice quant à ses croyances actuelles. Quelques ouvrages (jet de Bibliothèque) révèleront qu'il semble avoir perdu son intérêt pour Troie au cours de ces deux dernières années et qu'il n'y retournerait plus. La bibliothèque ne contient que très peu d'informations sur la secte Alskali de l'Islam, excepté le fait qu'elle est bannie dans tout le monde musulman pour idôlatrie. On ne connaît rien des rites alskaliens, mais l'on sait que la secte est très secrète.



CONSTANTINOPLE.
SEA OF MARMARA
BOSPORUS
OKMEIDAN
Archery Ground
Arsenal
ST DEMETRIUS
DOLMA BAGCHE
Mosque of Mustafa Effendi
Wooden Br.
Barracks
Fountains
Yildiz Kiosk
MEVLEVI KHANEH
Convent of Mevlevi Dervishes
Yeni Baghjeh
Garden
Road from
Garden of Ismail Pasha
Ch. of Belgrade
From Belgrade
YEDI KULLEHLER
Mosque of Sali-bazari
Kiosk of the Sultan
Salajah Iskelesi
Kiz Kullesi
Odajah Iskelesi
Point Serai Burnu
Kiosk of Marble
Infirmary
Barracks
School of Medicine
Military Hospital
Haidar Pasha
HAIDAR PASHA
Abdoullah Effendi
Fountains
To Ismid
KADIKEUI
Jewish Cemetery
SCALE 1:42240
English Feet
1 Mile
The Plan is divided into mile squares

Marie Doucette

C'est une vieille dame de nationalité française. Elle laissera entrer les personnages si elle croit à leur histoire (Baratin ou Discussion en français). Elle porte beaucoup d'intérêt aux hommes blancs (les musulmans Alskalis) qui ont essayé de pénétrer chez elle — rôdant dans les environs, lui offrant de l'argent pour les laisser entrer — depuis la disparition d'Halward.

Le bureau d'Halward

On y trouve des centaines de livres, y compris une sélection incroyablement variée sur la guerre de Troie et de nombreuses éditions de "L'Illiade". Ces livres sont très poussiéreux. Un jet réussi de "Trouver Objets Cachés" révèlera qu'une partie de ces livres est moins poussiéreuse que les autres. Elle comprend une sélection d'ouvrages du XIXe siècle traitant de la possibilité qu'a une race ou un groupe de se "dégrader" culturellement. Les personnages trouveront quelques extraits de ces ouvrages, annotés de la propre main d'Halward. Ils trouveront également un article fortement souligné sur des empreintes de pieds géantes découvertes près de Troie. Sur l'un des murs, les personnages trouveront une page extraite d'un livre de Schliemann décrivant sa réussite lorsqu'il a emmené hors du pays, des artéfacts troyens en or en provenance du site. Les personnages découvriront également une copie en anglais des "Nouvelles d'Istanbul" datée du 26/6/23 dans laquelle on a découpé un article.

Note au Gardien : Halward a réussi un commerce secret lucratif en faisant sortir en fraude hors du pays, de l'or en provenance de ses fouilles. C'est la raison véritable pour laquelle les Turcs le veulent, mais ils ne l'admettront jamais devant qui que ce soit. Néanmoins, Halward est un archéologue à la véritable vocation et ses fouilles sont des tentatives sérieuses en vue de trouver de nouvelles traces de civilisation.

L'article du journal

Il peut être obtenu auprès de la bibliothèque ou des bureaux des "Nouvelles". L'article manquant concerne les éruptions volcaniques en Crimée.

Note au Gardien : Cet article est un leurre. Il a été placé là pour servir d'appât à Halward afin qu'il aille en Crimée. Les personnages peuvent découvrir ce fait en réussissant un jet critique de Connaissance. Ils découvriront également la fausseté de cette histoire s'ils effectuent quelques recherches sur le sujet avec un géologue.

Les chambres d'Atamanov et de Shamilov

Atamanov et Shamilov ont de petites chambres adjacentes dans un appartement délabré de Yolcusade Street. Les personnages devront corrompre le concierge pour pouvoir entrer. Les pièces ont été pillées et il ne reste rien de valeur. Pour quelque argent supplémentaire, l'employé admettra que les musulmans Alskalis l'on acheté un peu plus tôt pour qu'il les laisse entrer.

Note au Gardien : Après que les personnages se soient rendus :
1) à la maison d'Halward ;
2) aux chambres d'Atamanov et de Shamilov ;
3) à la mosquée Alskali ;
ils seront suivis pas à pas par les adorateurs. Ils resteront à distance respectable et n'attaqueront pas. Ils ne pourront pas être rattrapés s'ils sont poursuivis. Le Gardien devra continuellement rappeler aux joueurs la présence de deux ou trois adorateurs voilés qui les suivent comme leurs ombres où qu'ils aillent.

La mosquée Alskali

Toute personne se rendant à la mosquée Alskali sera reçue par un homme poli vêtu du costume habituel. Il les conduira dans une pièce où il leur fera une conférence sur l'Alskalisme, conférence qui, si l'on réussit un jet de Connaissance, se révèlera être un non sens. Toute question ne s'attirera que des réponses à double sens du même genre. Toute entrée par effraction ou attaque directe contre la mosquée révèlera qu'elle n'a rien d'une mosquée, mais constitue un temple dédié à l'adoration d'un dieu inconnu ou d'un démon.

Dans la pièce principale du bâtiment se trouve une statue énorme d'un être anthropomorphique, ne différant de la race humaine que par son visage : il n'a d'autre caractéristique discernable que cette gemme noire énorme et aux facettes multiples, sertie en son centre. Il n'y a aucun indice de valeur pour l'enquête dans les autres pièces. A la base de la statue, il y a une inscription en arabe médiéval : "Apprenez maintenant ce que les Alskalis connaissent du Chaos rampant". Cette phrase ne peut être traduite que par un Arabe de pure souche ou par un expert en langues sémitiques. Un jet réussi sous le Mythe de Cthulhu révèlera que cette phrase est extraite de la version originale en arabe du Al Azif, connu sous le nom de Nécronomicon, et qu'elle fait référence à Nyarlathotep.

Les adorateurs Alskalis n'attaqueront que pour défendre leur temple. Quoique sournois, ce ne sont pas de très bons combattants. Ils ont de plus le désavantage d'avoir proféré de terribles serments pour garder leur intégrité corporelle. S'ils sont blessés, ne serait-ce que légèrement, ils hurleront "Alskaliiii !" et plongeront leur dague courbe dans leur œil gauche. La première fois que les personnages verront cela, ils devront faire un jet de SAN. Si le jet est manqué, le personnage sera abasourdi et incapable de se défendre pendant un tour. Ceci permettra aux adorateurs de l 'attaquer pendant un tour sans qu'il puisse intervenir. Il n'y a pas de perte de SAN, à moins de faire une maladresse. En ce cas, il y a perte d'1D4 points de SAN. Les adorateurs Alskalis combattront à l'aide de dagues courbes qui font 1D6 de dégâts.

PLAN DES RUES DU DISTRICT DE GALATA

Le consulat soviétique

Toute personne se présentant en cet endroit anonyme et sans animation sera reçue par un homme grand et impassible qui dirigera tout enquêteur vers un "attaché culturel" nommé Semyon Feldstein, un individu poli et prévenant qui ne révèlera absolument aucun renseignement utile à qui que ce soit. Il est même probable qu'il mente sur les heures ou les dates.

Note au Gardien : Une fois qu'ils auront quitté le consulat, les personnages seront suivis par un homme du KGB (police secrète soviétique) nommé Andrei Senchishchin, un gros agent à l'esprit plutôt lent, qui sera facile à détecter (faire un jet de "Trouver Objets Cachés" toutes les cinq minutes jusqu'à ce qu'on l'aperçoive). A moins qu'il ne soit arrêté (en le tuant ou en lui faisant perdre sa couverture, en quel cas il sera abattu par ses compatriotes), il suivra les personnages chaque jour de 8 heures à 22 heures. Il porte le même costume blanc crasseux tous les jours et mange constamment du salami qu'il découpe en tranches avec son grand canif de poche affûté. Le KGB fait suivre les personnages afin de recueillir des renseignements d'ordre général et n'a actuellement aucun autre plan en tête. Si les personnages réussissent à pénétrer par effraction dans le consulat soviétique (une tentative qui tient pratiquement du doux délire), ils découvriront, s'ils ont avec eux quelqu'un qui parle le russe, les fichiers du KGB sur Atamanov et Shamilov (ainsi que les fichiers de tout émigré à Istanbul). Grâce à ces fichiers, ils apprendront le nom de leur village natal : Bajak Laiabale. C'est le seul moyen dont ils disposent pour suivre la trace d'Halward sans avoir trouvé l'arrière-salle du café Pouchkine/Société de la Russie Libre.

La Société de la Russie Libre

Une organisation plutôt louche. Un homme nerveux accueillera les personnages, son nom est Pyotr Surkev. Dès que les noms d'Atamanov et de Shamilov seront prononcés, une lueur d'effroi brillera dans ses yeux. Après un instant, il fera semblant de s'emporter et ordonnera aux personnages de quitter la place sur le champ, car il n'a pas de temps à perdre. Il les menacera d'appeler la police.

Si les personnages pénètrent par effraction dans la Société (ou dans le café Pouchkine, le bâtiment adjacent qui partage la même arrière-salle que la Société), ils arriveront devant une porte derrière laquelle ils entendront une voix clamer en russe : "Laissez-moi sortir !". Quand ils pénètreront dans cette pièce, ils y découvriront Atamanov, qu'ils reconnaîtront d'après les photos. Il leur dira :

— Qu'Halward est parti en Crimée avec Shamilov pour y chercher de l'or dans un endroit tout près de leur village natal.

— Qu'Halward n'est intéressé que par l'or et que toutes les histoires que l'on a racontées sur sa découverte archéologique d'une race perdue, ne sont destinées qu'à égarer les gens.

— Qu'il a été enfermé ici parce qu'Halward, qui est l'ami de Surkev, a dit à celui-ci que le KGB projetait d'assassiner Atamanov et qu'il était nécessaire pour sa propre sécurité qu'il soit caché ici. Depuis lors, Surkev l'a gardé dans cette pièce contre sa volonté. Halward a raconté cette fable à Surkev parce qu'Atamanov n'était pas d'accord au sujet de cette aventure en Crimée. Des amis d'Atamanov cachés en un autre endroit de la Crimée, sont en train de préparer une action partisane qu'ils mettront à exécution dans 15 jours. Si Halward et ses compagnons sont découverts par les autorités soviétiques, cela pourrait très bien mettre le KGB sur ses gardes et ruiner toute chance de succès de la mission partisane. Néanmoins Halward avait insisté pour partir à l'instant, tant que les Soviétiques étaient distraits en Crimée par les éruptions volcaniques.

— Qu'Halward a contacté Atamanov et Shamilov deux ans plus tôt quand il était à la recherche de personnes possédant des connaissances du folklore de Crimée. Il avait entendu parler d'un gigantesque trésor en or en Crimée et recherchait quelqu'un qui en connaissait un peu plus sur ces légendes. Atamanov et Shamilov connaissaient l'emplacement où un trésor prétendument enterré dans une région montagneuse près de leur village natal. Ils avaient préparé ce voyage clandestin depuis lors.

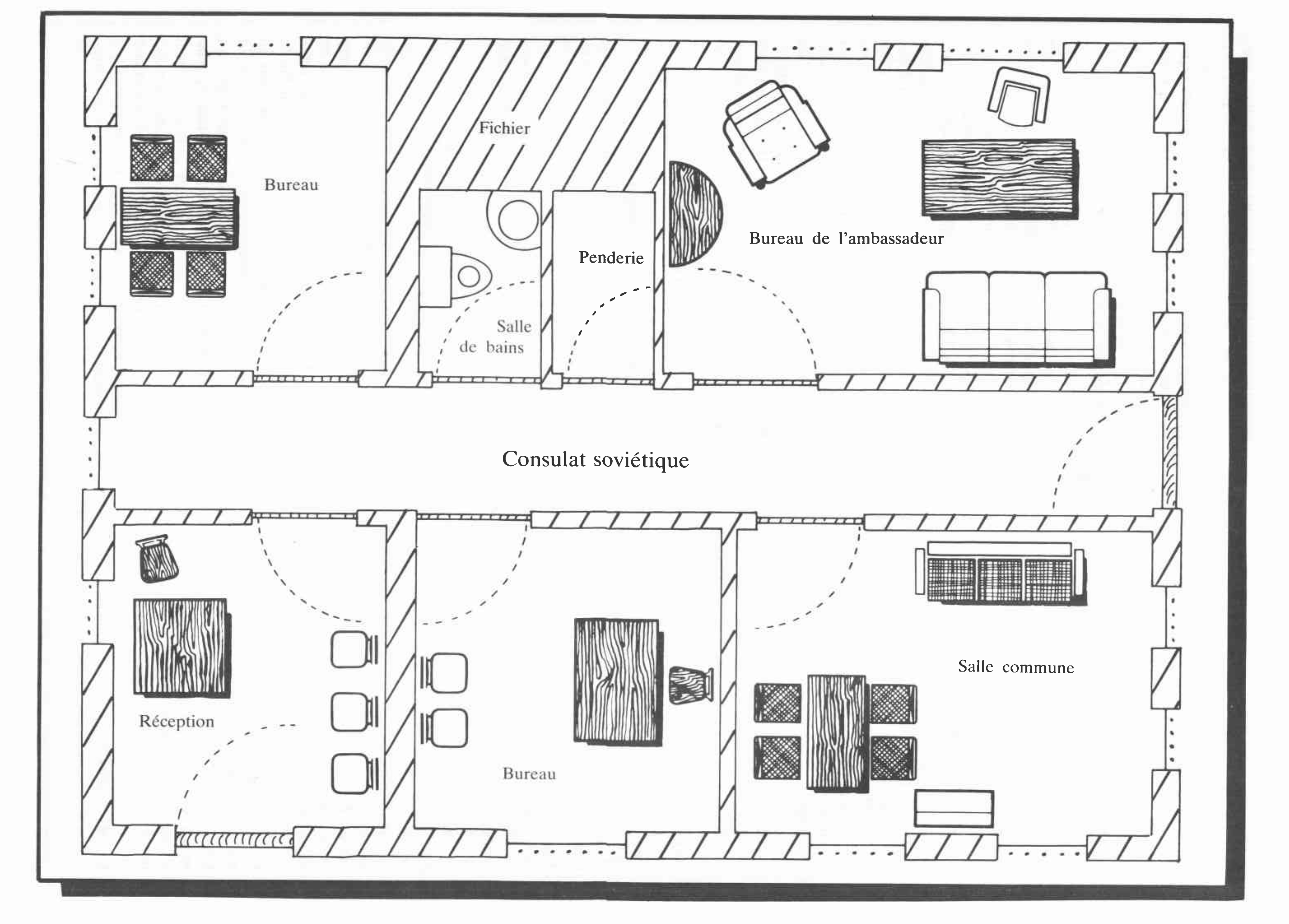
— Qu'Halward a loué un bateau déguisé en navire de pêche pour le voyage. Atamanov ne sait pas qui en est le propriétaire.

— Qu'Atamanov ne connaît rien de la secte Alskali.

Un jet réussi de "Trouver Objets Cachés" révèlera la présence d'un paquet identique à celui qu'Atchiya a vu porté par Halward. Il est dissimulé sous plusieurs caisses dans la pièce. Atamanov ne sait rien au sujet de ce paquet. Quand les personnages l'ouvriront, ils y découvriront des objets artisanaux en or : médaillons, assiettes, etc. Atamanov dira qu'il n'en est pas autrement surpris. Halward utilisait souvent des contacts émigrés pour écouler en fraude sa marchandise sous prétexte qu'il s'agissait là d'une preuve formelle contre les bolchéviques (cette partie de l'histoire est vraie).

Note au Gardien : Cet "homme" n'est pas Atamanov. Le véritable Atamanov est avec Halward en Crimée. Il s'agit là d'un des serviteurs de Nyarlathotep et il possède des pouvoirs de transformation. Sous une autre forme, il a mis sur pied la fausse histoire du volcan. Sous l'apparence d'Atamanov, il est allé voir Surkev et lui a demandé asile en prétextant que le KGB était après lui, puis il a tout simplement attendu la venue des personnages. Son but est de tromper toute personne qui tenterait de remonter le chemin d'Halward jusqu'à sa mort en Crimée.

Immédiatement après que les personnages l'aient découvert, le faux Atamanov insistera pour qu'ils suivent Halward et l'arrêtent avant que les Soviétiques ne le fassent. Il sait exactement où Halward s'est rendu (c'est vrai). Il offrira d'y accompagner les personnages.


Bureau
Fichier
Salle de bains
Penderie
Bureau de l'ambassadeur
Consulat soviétique
Réception
Bureau
Salle commune

La ligue anti-bolchévique

Une organisation visiblement bien dirigée et d'allure professionnelle. Une charmante réceptionniste appellera le directeur de la Ligue, Dmitri Markov. Il accueillera chaudement les personnages et sera très amical mais il ne leur donnera aucune information utile.

Note au Gardien : La Ligue anti-bolchévique est dirigée secrètement par le KGB. Les personnages qui se rendront en cet endroit sans avoir été au consulat soviétique, seront suivis par l'homme du KGB, Senchishchin, une fois partis. Markov est un agent du KGB de haut niveau, mais le reste du personnel de la Ligue est intègre.

La société russe patriotique

La "société", de l'avis de tout le monde, est constituée d'une seule personne : un homme bien en chair, à l'haleine empestant la vodka et répondant au nom de Mikhail Harkin. Le bureau de la "société" est formé d'une petite pièce sordide encombrée d'un lit de camp et de plusieurs bouteilles de vodka à moitié vides. Harkin est arrogant, ne racontant que des histoires de Guerre Civile ("De mes propres mains", déclarera-t-il en les secouant, "j'ai étranglé 40 bolchéviques !"), jusqu'à ce que les noms d'Atamanov et Shamilov soient mentionnés. A ce moment, il sera saisi d'une colère effroyable. "Comment osez-vous me faire perdre mon temps avec des rebuts de la sorte ? Je pensais que vous vouliez m'interroger sur les Russes. Et ces deux-là... ce sont des Tatars, des Tatars de Crimée ! Ils sont aussi répugnants que...". Et il commencera à bredouiller comme un ivrogne. Les personnages n'obtiendront pas plus d'informations de lui.

Note au Gardien : Harkin a quelques relations informelles dans les bas quartiers d'Istanbul, et il commencera bientôt à jaser sur la visite des personnages. Le jour suivant leur visite à Harkin, les personnages qui se seront entretenus avec lui, seront suivis par Mehmet Pacha, un important voleur turc. Il sera reconnaissable au fez qu'il porte en guise de défi aux coutumes officielles. Il est très difficile à capturer et, à la différence des adorateurs Alskalis et du KGB, il trouvera un bateau et suivra les personnages jusqu'en C·imée. Il se doute de quelque chose quant à Halward, Atamanov et Shamilov et leur relation étroite avec le trafic d'or ; c'est pourquoi il cherche à en savoir plus.

Le café Tolstoï

Empli d'émigrés russes, barbus et bien habillés, qui parlent aussi bien le français que le russe. Les gens ne seront pas très bavards. Les personnages entendront les initiales "KGB" murmurées derrière leur dos. Il n'y a rien à apprendre en cet endroit.

Le café Pouchkine

Un café à la clientèle plus prolétarienne que celle du Tolstoï. Si l'on mentionne le nom d'Atamanov à n'importe lequel des barmen, il réagira comme Surkev, avec peur. Surkev passe une bonne partie de son temps au café (il en assume la direction en plus de celle de la Société de la Russie Libre). Si les personnages pénètrent par effraction dans le café, ils tomberont également sur la pièce où se trouve enfermé "Atamanov".

Le Rossiya Vestnik

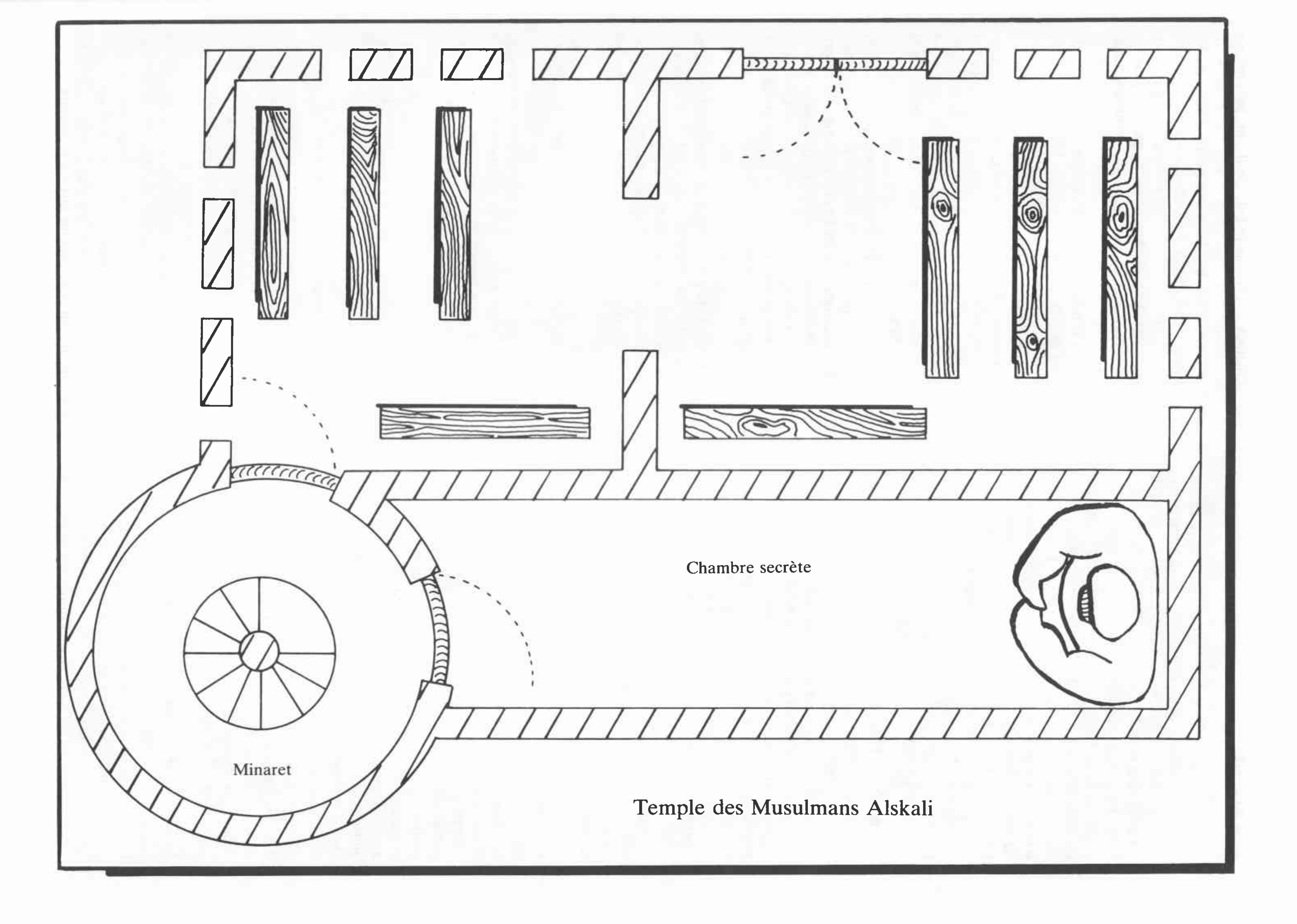
Le rédacteur en chef de ce journal hebdomadaire est Yuri Kuznetzov, et il parlera librement aux personnages de la communauté émigrée russe à Galata. Il les avertira de se tenir à distance du consulat soviétique ("Rien d'autre que le KGB") et d'éviter la Société Russe Patriotique, ils pourront avoir confiance dans la Société de la Russie Libre. Pour ce qui est de la Ligue anti-bolchévique, il ne sait qu'en penser. Il la trouve trop éloignée de la communauté émigrée. Il dira qu'il n'y a que très peu de renseignements à obtenir dans les cafés ("Effrayés à mort par le KGB"). Il a déjà entendu les noms d'Atamanov et de Shamilov, mais ne les connaît pas personnellement. Il peut dire que d'après la consonnance du nom Shamilov, il s'agit probablement d'un musulman. Magré cela, Kuznetzov connaît Halward. Si l'on se renseigne à son sujet, il dira qu'Halward est venu le voir il y a de cela deux ans et lui avait demandé s'il (Kuznetzov) n'avait pas dans ses relations quelqu'un connaissant le folklore de la Crimée traditionnelle ; il avait été incapable à l'époque d'aider Halward.

L'église russe orthodoxe (St Serge)

La pasteur Aleksandr Karchin vit dans une petite demeure à côté de l'église. Il connaît vaguement Atamanov et Shamilov, mais dira aux Investigateurs qu'il ne peut les aider. "Vous comprenez, ils ne viennent pas ici. Ce ne sont pas des Chrétiens mais des Tatars ; des Musulmans... en provenance de, comment dites-vous, Krimsky (Crimée)".

Le voyage vers Troie

Le voyage en partance d'Istanbul dure soit 8 heures en ferry-charter (20 $), soit 6 heures en voiture de location (50 $). Les voyageurs en ferry débarqueront au port de Koum Kale, et de là en auront encore pour une demi-heure en taxi (1,5 $). Peu importe l'heure à laquelle les Investigateurs arriveront, ils débarqueront de toute façon en plein milieu d'une tempête de sable. Du fait de la tempête, tout conducteur devra réussir des jets en "Dessiner une Carte" pour trouver la hutte. Une fois sur les lieux, le conducteur devra faire un jet toutes les demi-heures jusqu'à ce qu'il réussisse à en trouver l'emplacement. Il n'y a que très peu de gens qui habitent dans la région de Troie ; la plupart de la population, des Grecs, fut déportée en 1922. La cabane de Kenworth est grande et solide, mais franchement inesthétique. Il y a également un appentis contenant différents ustensiles, des provisions et divers outils. De plus, non loin de là, se trouve une petite écurie abritant deux chevaux.


Chambre secrète
Minaret
Temple des Musulmans Alskali

Basil Kenworth

Dès qu'il verra que les Investigateurs sont des occidentaux, il les laissera entrer. C'est un Australien chaleureux. A l'intérieur de la cabane, il y a un endroit où il travaille et deux chambres à coucher. L'une d'entre elles est celle dans laquelle Quentin dormait lorsqu'il était là. Dans l'ensemble, la cabane est en désordre : livres, papiers, objets divers et bouteilles de quinine sont éparpillés de tous les côtés. Kenworth dira qu'Halward est venu de moins en moins souvent ici et qu'il a commencé à devenir un petit peu "bizarre" : il faisait des allusions au sujet de nouvelles recherches qu'il venait juste d'entreprendre, et de sa théorie selon laquelle les Troyens étaient des rejetons dégénérés d'une race bien plus supérieure, totalement inaparentée aux Grecs ou à toute autre tribu locale. Halward était sur le point de consigner tout ceci dans un livre.

La chambre d'Halward

La première chose que les personnages remarqueront dans la pièce est une carte étrangement recoloriée, accrochée au mur. Kenworth leur dira qu'il s'agit d'une carte du littoral (côtes) du bassin méditerranéen. Trois régions sont fortement coloriées aux abords des côtes : la péninsule italienne, le bassin égéen et la péninsule de Crimée. "Quentin avait échafaudé une théorie selon laquelle la civilisation est favorisée par des lignes côtières irrégulières et ceci est tout particulièrement vrai pour la Méditerranée" leur expliquera Kenworth. "D'après cette carte une civiliation égale ou supérieure à celle de la Grèce ou de Rome se serait développée en Crimée. Quand je lui ai fait remarquer que cette simple supposition tendait à faire s'écrouler toute sa théorie, il a éclaté de rire".

Eparpillés dans la pièce, on trouve de nombreuses pierres et des médaillons à swastikas gauches. Kenworth expliquera qu'Halward avait une autre théorie là-dessus : les Grecs utilisaient la swastika droite comme symbole de Zeus, mais ils ne l'utilisaient pratiquement jamais dans l'autre sens, sauf lorsqu'elle représentait la mort ou la magie noire. Halward pensait que les Grecs avaient placé ces objets autour de la cité détruite comme avertissement : rien ne devait plus être construit à cet endroit, car ils y avaient détruit quelque chose de terrible et de supra-naturel. Les personnages trouveront également des passages de livres sur la Crimée décrivant ces montagnes gigantesques et excavées.

Note au Gardien : Kenworth ne connaît pas les théories d'Halward dans le détail, n'ayant jamais lu ses notes. De même, il ne connaît absolument rien des activités de trafiquant d'or d'Halward.

Le voyage vers les empreintes de pas

Kenworth exprimera quelques doutes quant au bien fondé des raisons qui conduiront toute personne à sortir par ce temps pour aller voir "quelques traces de pas indistinctes", mais il s'exécutera. "Il est certain que des tempêtes comme celle-ci peuvent durer des jours, voire des semaines", expliquera-t-il. Seul un personnage pourra aller voir les empreintes de pas ; en effet, Kenworth utilisera l'un des chevaux pour l'y emmener. Le seul moyen de s'y rendre à plusieurs est à pied. (On ne peut arriver aux empreintes en voiture. En effet, plusieurs torrents devront être passés à gué, de plus, la région est très marécageuse malgré les conditions climatiques sèches). Kenworth s'opposera violemment à l'idée de s'y rendre à pied étant donné la différence de temps nécessaire (3 heures contre 1/2 heure) et les régions marécageuses à traverser. Lorsque le ou les personnages atteindront finalement les empreintes et les auront nettoyées de tout le sable et de la saleté qui les recouvraient, elles ne révèleront rien d'autre que ce qui était déjà mentionné dans l'article. Il y a 10 % de chance pour que le personnage à cheval attrape la malaria, et 50 % de chance pour que les personnages à pied contractent la maladie.

Les victimes de la malaria deviendront fiévreuses CON heures après leur retour à la cabane. Trois heures plus tard, elles sombreront dans le délire. Kenworth reconnaîtra les symptômes et s'occupera du traitement. L'état de santé de chaque victime s'améliorera en (20-CON) D6 heures. Les personnages seront faibles et nauséeux dans les jours qui suivent (CON-2), mais finiront par se rétablir.

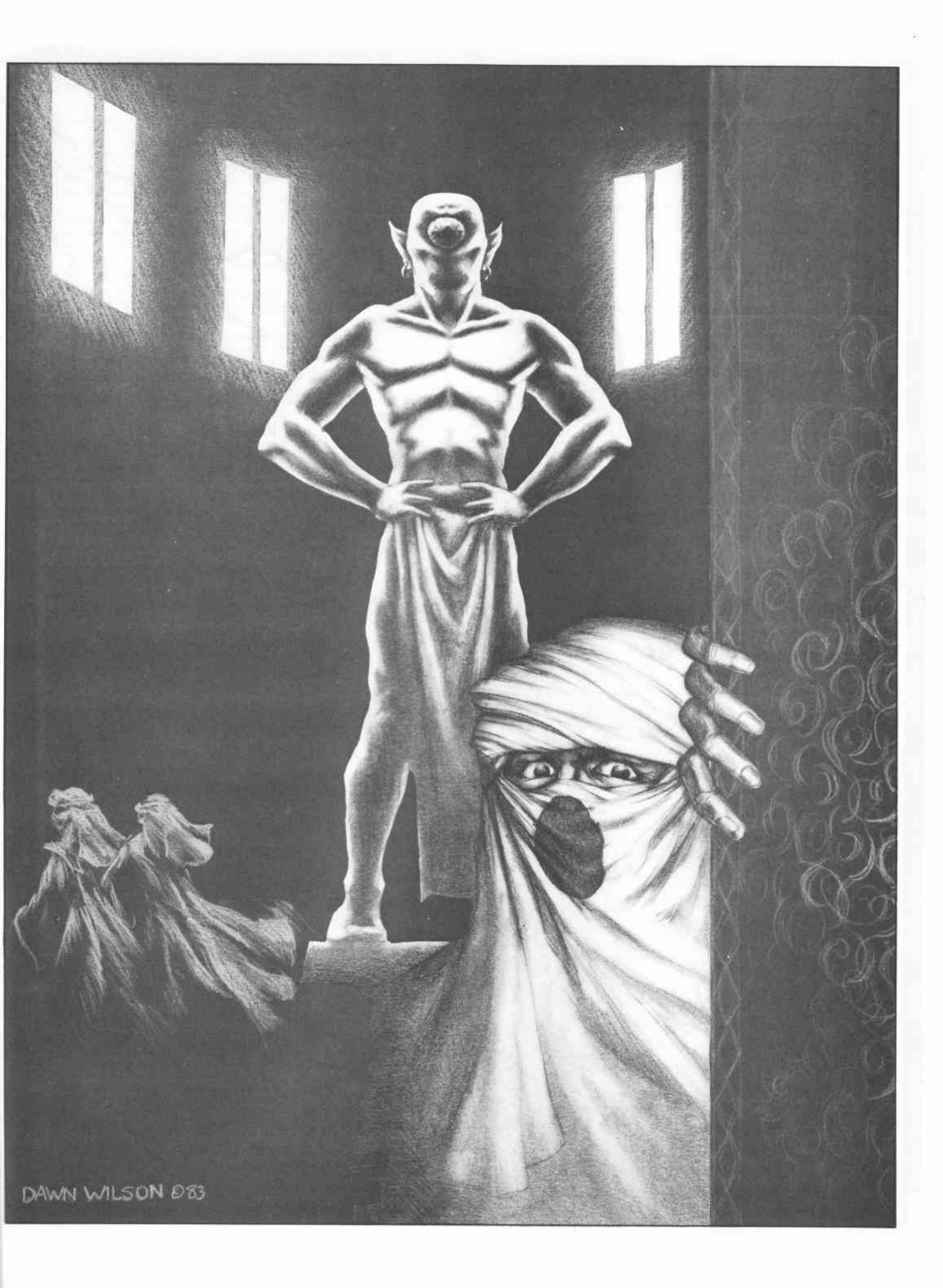
En fait, la chose la plus horrible à propos de la malaria est qu'il s'agit d'une maladie chronique incurable. Les attaques suivantes surviendront tous les 1D20 mois (à intervalle irrégulier). Si la maladie est correctement diagnostiquée et traitée, il n'y a que peu de chances de mort. En revanche, si elle n'est pas traitée correctement, les personnages devront lancer 3D6 sous leur CON pour survivre à la maladie. La mort sera due à la perte de fluide.

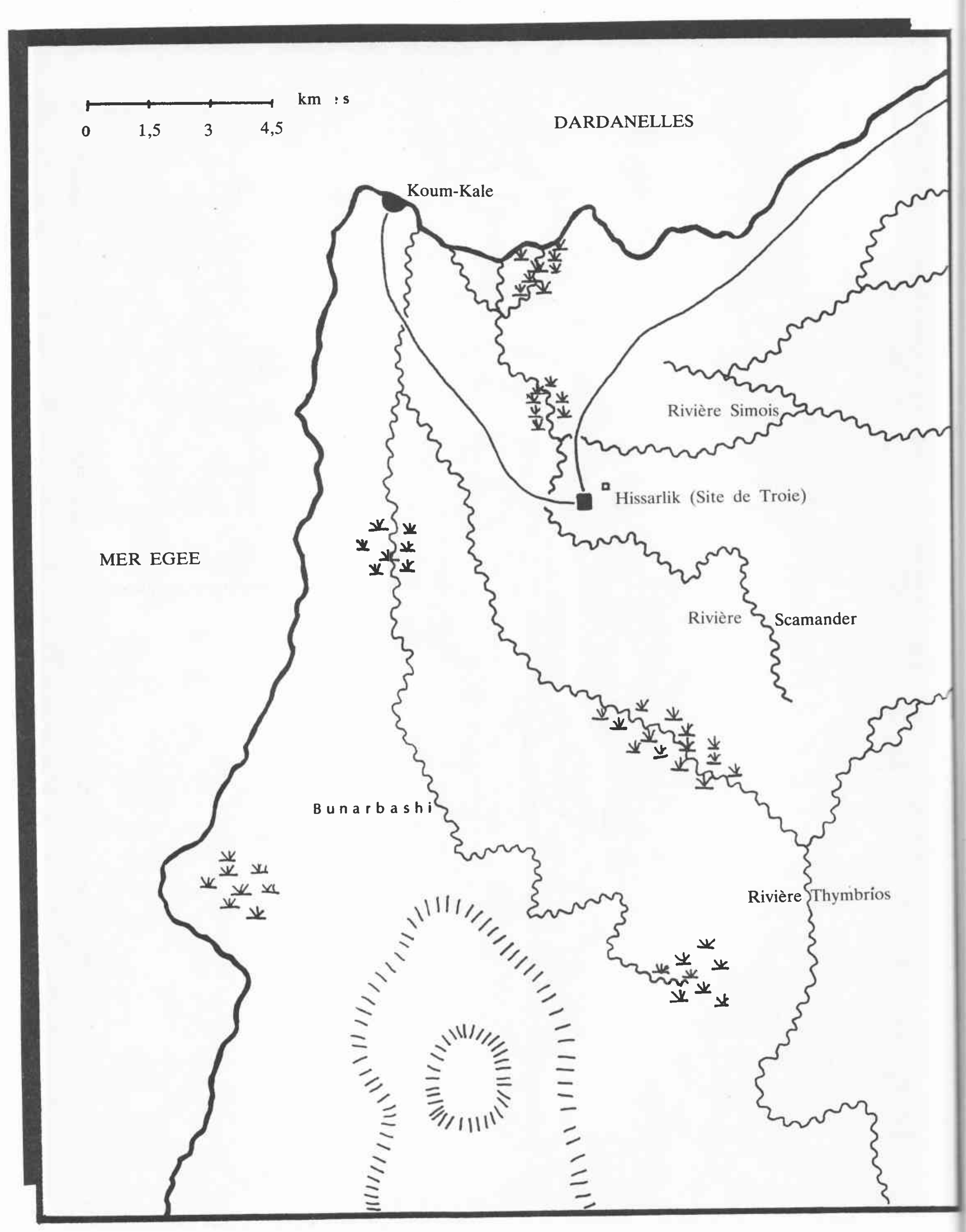
Note au Gardien : Les personnages se verront interdire l'accès à la Crimée sans avoir au préalable été à Troie et avoir eu accès aux notes d'Halward. Le fait de ne pas posséder ces informations réduisent leurs chances de survie de moitié au moins. Si nécessaire, le Gardien pourra prétexter un délai de 24 heures, le temps que le bateau des personnages soit prêt. Toutefois, s'ils insistent pour aller en Crimée sans passer par Troie, il n'aura plus le choix et devra les laisser courir à leur perte.

Les préparatifs pour le voyage en Crimée

Les personnages peuvent obtenir un bateau par deux moyens : soit utiliser le numéro de téléphone spécial que leur a donné Arculgu en cas de besoin, soit utiliser la même méthode qu'Halward, à savoir, louer un bateau au marché noir sans qu'on leur pose de questions.

Ils devront décider s'ils emmènent Atamanov avec eux (ce qui est le plus logique), autrement, ils devront lui demander une carte détaillée. Ils devront également décider s'ils veulent obtenir de l'équipement supplémentaire du gouvernement. Des grenades et des engins incendiaires leur seraient d'une aide précieuse, mais ce choix appartient évidemment aux seuls joueurs.


DAWN WILSON ©83



LES ENVIRONS DE TROIE

De la dégénérescence de l'homme et autres :

"L'amélioration" progressive de l'humanité est, d'après certains, une conséquence inévitable de l'évolution humaine. Absurde ! L'évolution est uniquement un processus biologique — et non un processus culturel. Les cultures peuvent décliner et le font comme nous le montre Troie.

Il était d'usage en 1875, comme à l'heure actuelle, de juger une civilisation en prenant comme référence la nôtre considérée comme la plus évoluée — un point de vue ignare, voire même pitoyable surtout lorsqu'on connaît la vérité.

La guerre de Troie, une guerre d'extermination — Pourquoi ? La réponse est évidente.

Cette mythologie particulière, du Jugement de Paris, de l'enlèvement d'Hélène, etc., a été inventée pour la cause car les véritables raisons ne pouvaient être révélées.

Lorsque des gens argumentent contre la théorie de la "dégénérescence" leur principal problème est qu'ils considèrent les civilisations connues comme précurseurs.

A noter qu'Homère, quel qu'il soit (ou quels qu'ils soient) utilise le mot "cyclopéenne" en décrivant l'architecture de Troie. Chez les Grecs Anciens, ce mot s'applique à des ensembles qui n'auraient pu être bâtis que par des géants. Littéralement aux yeux ronds.

La traditionnelle méfiance des Européens à l'égard des Anatoliens, jusqu'aux "terribles Turcs" de nos jours. Les Etrusques qui furent exterminés par les Romains, se vantaient d'avoir émigré de l'Anatolie de l'Ouest (Hallgren, p. 524).

Le livre de Schlieman "La Deuxième Cité" décrit très certainement la ville homérique de Troie. Cette grande cité a été édifiée sur les ruines, dont certains aspects de la technologie semblent encore plus primitifs que ceux utilisés dans les villes néolithiques de l'âge de pierre (poteries...). Mais à bien des égards, cette technologie a fait un tel bond en avant qu'il est difficilement concevable de penser qu'il s'agit du même peuple (car bien sûr ce n'était pas le même). Comme si un Esquimau et un Masai avaient vécu alternativement au même endroit. Et ne vous méprenez pas sur l'attitude des populations voisines à l'égard des nouveaux habitants : Schlieman avait tout de suite remarqué que la cité avait été détruite par le feu.

Troie et Homère, de Stephen Salisbury (1875) : "Un simple coup d'œil sur les découvertes du Dr Schlieman révèle que les inscriptions ne doivent pas être négligées car elles renferment les secrets de l'histoire du monde". "Quelques hyperboles ici — les inscriptions ne sont pas aussi importantes que cela. Mais elles renferment certainement quelques solutions à des secrets inconcevables de l'histoire du monde, mais certainement pas ceux auxquels Salisbury pense.

Comment peut-on accepter des faits sans avoir au préalable vérifié ou interprété leur signification, alors même que cette signification est tellement évidente qu'elle apparaît clairement aux yeux de tous : on n'a jamais retrouvé une seule tombe troyenne. Ce qui signifie :

Darwin s'est trompé.

Les migrations — le contraire des humains.

Le Grec ancien — Pontos Axeinos ("Mer Inhospitalière") — Plus tard, l'accord dans presque toutes les langues européennes — Chernoye More, Schwartzes Meer, Mer Noire — des tabous internationaux ?

Latitudes — aucun sens (Topographie).

Conditions atmosphériques. Une température annuelle ingrate.

Les habitations des Tatars d'après les vestiges d'édifices — l'explication la plus évidente serait qu'ils ont été faits par "l'érosion" — parce qu'évidemment aucun être humain ne peut les avoir bâties.

Les résumés de Shamilov — Surprenant !

Les contradictions de la technologie.

Imaginez la structure osseuse, l'incroyable musculature.

L'étymologie du nom de la péninsule.

La Crimée — se situe géographiquement au même endroit qu'il y a des centaines de milliers d'années. Même, il y a 50.000 ans, alors que la Sicile faisait partie de la péninsule italienne, que la Corse et la Sardaigne formaient une seule île et que la Grande-Bretagne (à l'ère glaciaire) formait simplement un promontoire au nord du continent — La Crimée aurait été représentée sur une carte, pratiquement comme elle l'est actuellement.

Le mythe des Argus. Sont-ils d'origine Tatar ou bien sont-ils leurs descendants ?

Des dépôts de lignite. Des exploitations ?

Les problèmes dans l'industrialisation (Volkov Sochineniya. V. P. 695).

Menhirs, dolmens 80,097 — contradiction, chiffres approximatifs, plutôt des millions ?

Physiologie : nécessite de supporter des charges supplémentaires (la théorie de la loi du carré, en géométrie).

M, c, h, c, l, syn — peuvent seulement être devinés.

Il ne faut pas regarder les yeux. Toutes ces légendes dans le monde, qui en parlent d'un commun accord.

Galai Khan, l'ancien Dieu du Feu Mongol et ses coutumes, l'importance de son alter-égo Tatar, la ferveur de ses adorateurs, même après l'Islam :

"La Riviera Russe" — mon Dieu !

La richesse des fossiles géologiques en Crimée.

La végétation de l'ère pré-glaciaire que l'on y trouve ici et que l'on ne retrouve pratiquement pas ailleurs ; et encore, le cerf de Crimée, le faucon de Crimée — Bizarre, unique dans toute la péninsule.

Comment les Tatars de Crimée peuvent-ils être de tels cavaliers dans une région aussi rocheuse et accidentée (par exemple) les rues de Bakhchiserai ("elles sont si étroites qu'un seul cavalier peut y marcher de front).

Ces périodes de grandes prospérités seraient apparemment arrêtées à l'époque des volcans en activité.

Aucune éruption importante ou mineure depuis 1794.

Comme cela arrive quelquefois dans les légendes de ce genre, ils ne portent pas de nom précis à ma connaissance, on les appelle : "Le Grand Peuple", "Les Grands Anciens", etc.

Le voyage

Il faudra 24 heures pour se rendre d'Istanbul à la côte de Crimée. L'idéal serait que les personnages arrivent de nuit (s'ils ont prévu exactement le contraire, un petit coup de vent sur la Mer Noire, encline à la tempête, pourra les retarder). A un certain moment, un jet réussi d'"Ecouter" permettra aux personnages d'entendre la canot de Mehmet Pasha derrière eux (si Pasha est encore en état de les suivre, il les suivra). S'il n'est pas arrêté, il les poursuivra jusque dans la baie puis dans la montagne.

Alors que le bateau approche des côtes de Crimée, il y a 15 % de chance pour qu'une patrouille soviétique en vedette le remarque. Si le bateau est remarqué, il sera arraisonné. Si les personnages sont à bord d'un bateau de pêche et que quelqu'un parle couramment aux Russes en turc, bulgare, roumain ou russe, ils ne seront pas inquiétés. En cas contraire, les Russes aborderont le bateau. Les personnages qui ne possèdent que des armes personnelles (rien de plus qu'un grand fusil) seront escortés à Sébastopol, puis rapatriés par bateau en Turquie le jour suivant. Les groupes de personnages en possession d'armes lourdes ou n'ayant pas réussi à résister à la capture seront envoyés en Sibérie travailler dans les mines de sel.

La Crimée

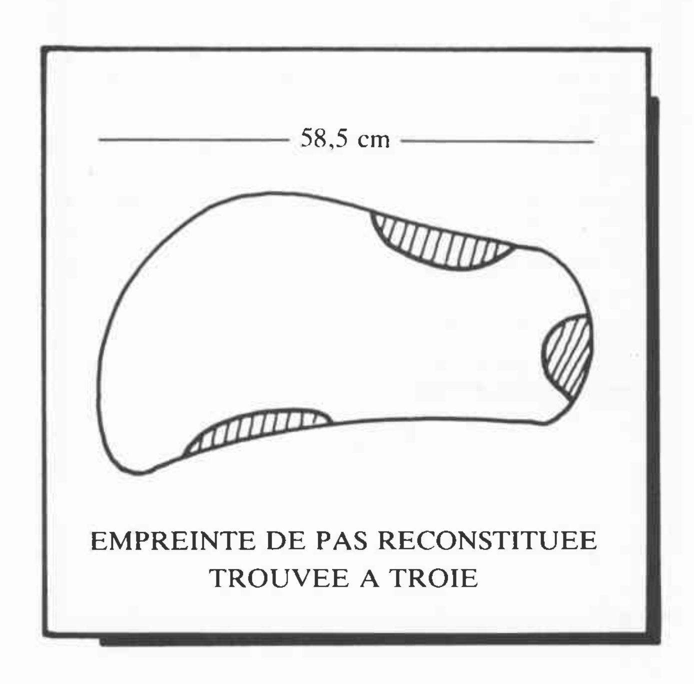
La côte est apparemment constituée d'une seule falaise escarpée, mais Atamanov (ou la carte s'il n'est pas là) dirigera les personnages vers une crevasse dans la falaise à Cap Plaki. A la base de la falaise il y a une petite crique suffisamment grande pour accueillir un bateau de taille raisonnable. A l'intérieur de la crique, dissimulé aux regards indiscrets par la végértation en rideau (tout comme le bateau des personnages le sera), on trouve un bateau à moteur déguisé en bateau de pêche.

"Atamanov" conduira les personnages le long d'un sentier escarpé et sans fin qui suit la pente d'une montagne. Il y a 40 % de chance pour qu'ils rencontrent un ours sauvage devant eux, dans l'obscurité. Il signalera sa présence par un grognement sourd. Si "Atamanov" est avec eux, il le chassera négligemment. Tout au long de l'escalade, la forêt de pins et de chênes s'épaissira et deviendra de plus en plus primitive. Finalement, les personnages atteindront un lieu relativement plat où, dans une clairière située devant eux, ils verront une tente, un tas de terre et une excavation qu'entourent des pics et des pelles.

A ce moment, si "Atamanov" est avec les personnages, il disparaîtra. L'un des personnages (choisi par un jet de dé) sera averti, en privé, qu'Atamanov n'est plus là et que pendant un instant il a entendu un bruit de battements d'ailes et senti une légère brise provenant de l'endroit où se trouvait Atamanov. Si le faux Atamanov n'est pas avec les personnages, c'est à ce moment qu'ils le verront, leur faisant un signe de la main, au centre de la clairière. C'est alors que les personnages entendront un grondement souterrain et verront trois petits trous se former dans le sol de la clairière. Dans une scène cauchemardesque, la terre en train de s'ébouler, sera repoussée de côté, comme si quelque vermine infecte allait jaillir d'une carcasse pourrissante. Les corps, horriblement mutilés, mais reconnaissables, d'Halward, de Shamilov et d'Atamanov seront jetés hors des cavités. Ils sont on ne peut plus morts. En certains endroits, leur chair a été alternativement déchiquetée puis réduite en bouillie. Chacun des personnages devra faire un jet de SAN, ou perdre 1D10 points de SAN.

A ce moment, les Alskalis apparaîtront, gravissant lentement les buttes qui entourent la clairière. Ils font à peu près trois mètres de haut, avec des corps trappus aux muscles très développés. Ils sont chauves, ont une peau couleur de cendres, des mains et des pieds gigantesques. Chacun d'eux n'a qu'un seul œil noir et brillant au milieu du visage par ailleurs humanoïde. Cet œil unique semble toujours être formé de milliers d'yeux du fait de son pouvoir hypnotique. Fixer un Alskali dans l'œil plus de quelques secondes causera la perte d'1D6 de SAN. Pendant ce temps, le faux Atamanov sera vu par tous sous sa vraie forme qui ressemble à celle d'un serpent doté de plusieurs ailes grasses et noires de tailles différentes. Il se rira des personnages en alternant la voix d'Atamanov et un indescriptible cri aigu ; ceci coûtera aux personnages un point de SAN, à moins qu'ils n'aient la compétence Mythe de Cthulhu si petite soit-elle. Ce serviteur de Nyarlathotep peut être repoussé par les armes mais ne peut pas être tué. En dehors de cela, il n'attaquera pas les personnages.

Les Alskalis eux, les attaqueront avec la ferme intention de les tuer. Le travail des personnages est maintenant de tout simplement survivre. A moins qu'ils ne possèdent quelques bombes ou des engins incendiaires, ils n'auront pas la possibilité de vaincre les Alskalis (étant donné le pouvoir hypnotique de leur œil, toutes les



EMPREINTE DE PAS RECONSTITUEE
TROUVEE A TROIE

armes à projectiles, pistolets, couteaux à lancer, etc., ont une chance de toucher divisée par 2). Les Alskalis n'ont pas d'armes mais tuent en empoignant et en écrasant.

L'armée rouge soviétique arrivera une demi-heure après que les coups de feu ou les explosions aient débuté. Si les personnages sont encore en vie, traiter cette armée comme la patrouille d'interception en bateau. Les soldats repousseront tout Alskali encore debout à l'aide de grenades.

La rencontre avec Kemal, une semaine plus tard

Arculgu paiera à tout personnage encore en vie et de retour en Turquie, le reste de son salaire. Avant la rencontre avec Kemal, les journaux feront état, dans différentes langues, que grâce aux services télégraphiques soviétiques, ils ont appris qu'une bande de "contre-révolutionnaires" conduite par "les infâmes terroristes de l'armée blanche, Atamanov et Shamilov", a été liquidée en Crimée. Kemal écoutera votre histoire et l'acceptera. Il ne posera pas de questions au sujet de l'or (si les personnages lui ramènent l'or qu'ils ont découvert, il en sera malgré tout très heureux. De même, si les personnages ramènent Mehmet Pasha ou son corps, il y aura une récompense supplémentaire pour eux). S'ils ramènent le corps d'Halward, Kemal sera on ne peut plus satisfait.

Indice découvert dans le bureau d'Halward

1) *Extrait d'une étude sur la "Dégradation" avec des notes d'Halward en dessous.*

Le sommaire du compte rendu trimestriel des récentes découvertes du Dr. Schliemann dans les ruines qu'il considère comme celles de Troie, montre purement et simplement que des barbares peuvent s'installer sur les ruines de villes auparavant habitées par des nations plus civilisées.

Il est tout à fait possible que les sauvages de Polynésie ou des jungles sud-américaines aient eu des ancêtres plus civilisés, et une partie de l'opinion scientifique peut être encline à l'admettre. Ce qu'elle se refuse à admettre est la possibilité qu'une civilisation (Troie) qui a fait concurrence avec succès aux Grecs, puisse provenir de rejetons dégénérés d'une race bien plus avancée, une race qui nous est complètement inconnue. Cette possibilité la terrifie.

2) *Article sur des empreintes de pieds géantes découvertes près de Troie.*

A PROPOS DES TRACES SUPPOSEES DE PIEDS HUMAINS RECEMMENT DECOUVERTES EN TURQUIE

Mars O.C. Journal américain de la Science. 26/3/1883. N° 139-140.

Au cours de cet été, de nombreux articles ont été publiés sur la découverte d'empreintes de pieds humains dans les grès près de l'ancienne cité d'Ilium ou Troie. Ces traces furent mises à jour en extrayant les pierres d'une carrière, pierres destinées à la construction. De nombreuses traces de genres différents furent découvertes, quelques-unes d'entre elles ont été faites par un animal apparenté à l'éléphant, d'autres ressemblent à celles d'un cheval ou d'un cerf, d'autres encore ont apparemment été faites par un loup. Il y a également des traces de grands oiseaux.

Les empreintes de pas suivent toutes à peu près le même horizon. Quelques-unes des plus petites traces sont nettes et précises, mais la plupart des impressions ont des contours vagues, ceci est apparemment dû à la surface d'impression qui n'est généralement pas apparente.

Les empreintes de pas supposées humaines, sont disposées en six séries qui alternent chacune pied droit, pied gauche. L'enjambée est de 70 à 50 cm de long. Les empreintes font de 45 à 57,5 cm de long sur 20 cm de large. La distance entre le pied droit et le pied gauche, ou écartement des jambes, est de 45 à 47 cm.

La forme et l'apparence générale de ces empreintes, supposées de pied humain, est montrée sur la figure 1 qui est une copie réduite d'une des impressions présentées par le Dr. Harkness dans son exposé du 7 août 1882 devant l'Académie des Sciences de Californie. Les parties ombrées ont été rajoutées par lui d'après les autres empreintes des séries. Une copie de cette empreinte a également été donnée par le Professeur Joseph LeConte dans son exposé devant la même Académie le 27 août 1882.

La taille de ces empreintes et particulièrement l'espacement entre les séries droites et gauches démontrent de toute évidence qu'elles n'ont pas été faites par des hommes comme cela l'a été généralement supposé. Une explication plus probable de l'origine de ces empreintes est qu'il s'agit des traces d'un grand paresseux, soit un Mylodon, soit un Morotherium dont les restes ont été découverts sur le même horizon et dans les régions alentours, particulièrement dans la péninsule russe de la Crimée.

On peut dire pour étayer ce point de vue que ces empreintes sont exactement celles qu'auraient faites ces animaux, si le pied antérieur avait recouvert la trace du pied postérieur.

L'horizon géologique de ces empreintes intéressantes se situe à la jonction du Pliocène et du Quaternaire.

Il est évident à présent qu'il faut le rapprocher, comme son plus proche équivalent du lit d'Equus, du Pliocène Supérieur.

GULF OF KARKINITE OR PEREKOP

KALAMITA BAY

KERTCH PENINSULA

G. of Kaffa

G. of Arabat

G. of Kazantip

SEBASTOPOL

SIMFEROPOL

BAKTCHI-SERAI

PEREKOP

Bajak Laiabale

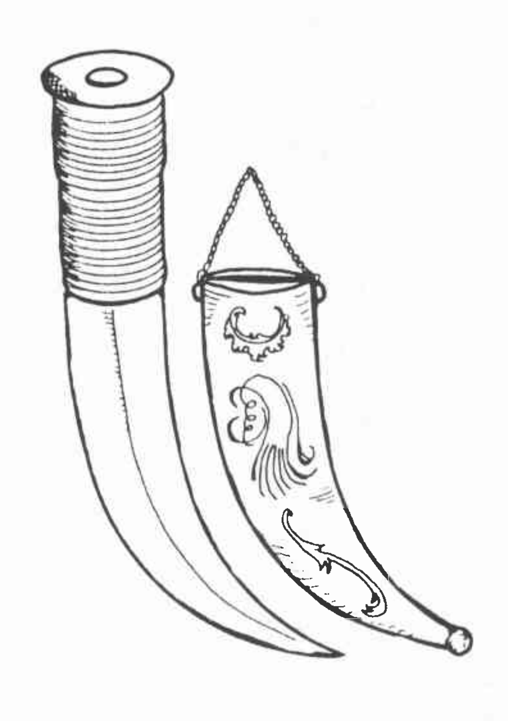
MER NOIRE

LA CRIMEE

3) *Article paru dans le "News of Istanbul" le 5 juillet 1923.*

ERUPTION DU MONT KOUKOU

4 juillet : Des sources privées et indépendantes ont confirmé qu'une activité volcanique est survenue la semaine dernière dans les régions montagneuses de la Crimée du Sud. Le mont Koukou Oba, situé dans la partie la plus au sud de la péninsule, serait entré en éruption. Le volcan, silencieux depuis le XVIIIe siècle, semblait être endormi. Aucune information n'a pu nous être communiquée dans l'immédiat quant à la violence et à la taille de l'éruption. Les journaux soviétiques, comme c'est habituellement le cas pour les catastrophes naturelles restent silencieux à ce sujet.



Personnages non joueurs

Mehmet Pasha

Si Pasha poursuit les personnages jusqu'en Crimée, sans qu'il soit arrêté, il sera le premier à être tué par les Géants. Les personnages entendront une détonation suivie de hurlements et verront son corps écrasé lancé au milieu d'eux. Pasha a :

FOR 10	CON 12	TAI 8	INT 13	POU 12
DEX 14	APP 9	EDU 8	SAN 60	PV 10

ARMES : revolver : 75 % 1D4 + 2 de dégâts ;
couteau : 80 % 1D4 de dégâts ;
main à main : 80 % 1D4 de dégâts.

Ours sauvage

Une voix forte le chassera.

FOR 15	CON 20	TAI 20	INT 3	POU 6
DEX 10	APP	EDU	SAN	PV 20

ARMES : morsure à 25 % 1D8 + 1 de dégâts.

Alskalis (Géants)

FOR 32	CON 20	TAI 20	INT 8	POU 20
DEX 10	APP 4	EDU 7	SAN 3	PV 20

ARMES : empoigner et écraser à 60 % 2D8 de dégâts.

Hommes du KGB

FOR 12	CON 15	TAI 13	INT 10	POU 7
DEX 6	APP 8	EDU 12	SAN 35	PV 14

ARMES : 9 mm automatique à 20 % dégâts normaux.

Adorateurs Alskalis (Moyens)

Ils peuvent être détectés par un jet de "Trouver Objet Caché" divisé par 2.

FOR 10	CON 11	TAI 9	INT 10	POU 12
DEX 15	APP 9	EDU 7	SAN 60	PV 10

ARMES : cimeterre à 30 % 1D8 de dégâts.

Bandit moyen

Si un ou deux personnages sortent seuls la nuit, il y a 10 % de chance pour qu'ils le rencontrent. Il tentera de les voler.

FOR 10	CON 8	TAI 8	INT 9	POU 7
DEX 13	APP 7	EDU 5	SAN 35	PV 8

ARMES : attaque au cours de la mêlée avec un couteau à 35 % 1D6 de dégâts.

Note : Il y a 50 % de chance pour que le bandit moyen, s'il est capturé, donne le nom de Mehmet Pasha si on lui en fournit une description.

1923

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARS

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAI

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

OCTOBRE

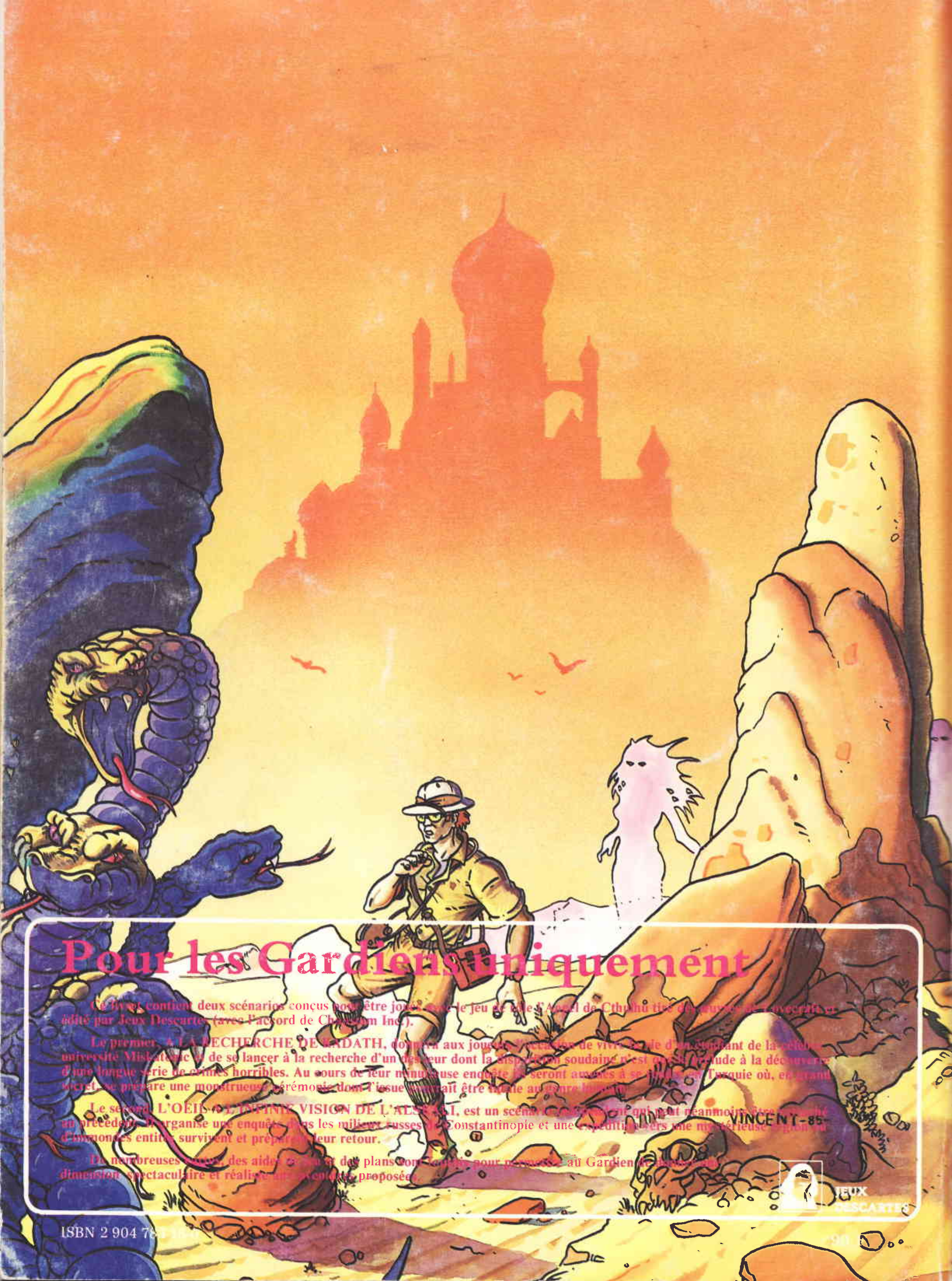
D	L	M	M	J	V	S
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29


Pour les Gardiens uniquement
Ce livret contient deux scénarios conçus pour être joués avec le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu
édité par Jeux Descartes (avec l'accord de Chaosium Inc.).
Le premier, À LA RECHERCHE DE KADATH, donnera aux joueurs l'occasion de vivre la vie d'un étudiant de la célèbre
université Miskatonic et de se lancer à la recherche d'un dessineur dont la disparition soudaine n'est que le prélude à la découverte
d'une longue série de crimes horribles. Au cours de leur minutieuse enquête ils seront amenés à se rendre en Turquie où, en grand
secret, se prépare une monstrueuse cérémonie dont l'issue pourrait être fatale au genre humain.
Le second, L'OEIL DE L'INFINIE VISION DE L'ALSERASI, est un scénario indépendant qui peut néanmoins être rattaché
au précédent. Il organise une enquête dans les milieux russes de Constantinople et une expédition vers une mystérieuse région où
d'immondes entités survivent et préparent leur retour.
De nombreuses cartes, des aides de jeu et des plans sont fournis pour permettre au Gardien de donner une
dimension spectaculaire et réaliste aux aventures proposées.
VINCENT-85
JEUX DESCARTES
ISBN 2 904 7